

Errico Borro

# IL TEMPO DELLA SPADA: SOTTO LA PIOGGIA

Quickstart e avventura introduttiva



*Swords*

Errico Borro

Illustrazioni di Bruno Farinelli

# IL TEMPO DELLA SPADA: SOTTO LA PIOGGIA

Quickstart  
& avventura introduttiva

IL TEMPO DELLA SPADA  
utilizza il sistema di gioco SwORD



Ideazione del sistema di gioco: Errico Antonio Borro  
Contributi alle meccaniche: Federico Morando  
Sviluppo de Il Tempo della Spada: Errico Borro, Ian Foss Hathaway, Simone Tedeschi.

Playtester del sistema: Matteo Alfonso, Gianlorenzo Alpeggiani, Francesco Andronico, Antonio Arcudi, Giacomo Bellanzon, Andrea Berchiarella, Giuliano Bini, Vittorio Boccone, Andrea Boglione, Emiliano Brivio, Marco Carpani, Livio Cattaneo, Melania Cazzulo, Francesca Cella, Elia Comandù, Renato Daponte, Davide Delbono, Gianluca Dellachà, Diego Fasciolo, Matteo Ferrari, Federico Fontana, Luca Garino, Debora Gaulli, Maurizio Gemme, Riccardo Ghio, Marco Ghione, Andrea Gialain, Sarah Kensley, Massimo Longinotti, Stefano Lovelli, Daniele Magnone, Luca Magnone, Giulia Manca, Andrea Mancino, Alan Mantovani, Daniele Marchesotti, Alessandro Marchini, Goffredo Masini, Mattia Mattioli, Francesco Medica, Marcello Merlotti, Michele Montobbio, Carmelo Mordini, Mauro Natella, Carlo Orlando, Francesco Parodi, Riccardo Pasero, Davide Pila, Matteo Pila, Giulio Pivesso, Gianluca Randazzo, Stefano Repetto, Ilaria Rinaldo, Alessandro Rinaldoni, Emilio Rinaudo, Francesco Rojas, Marco Rossi, Niki Rossi, Francesco Scarrone, Gabriele Simionato, Giorgio Soldatini, Federico Tassinari, Viola Tomasi, Cinzia Traverso, Roberto Traverso, Manuele Trevisan, Mattia Trevisan, Luca Trincherro, Andrea Trucco, Roberto Veirana, Daniele Vola, Daniele Zanini, Giovanni Zanoli

Playtester dell'avventura: Andrea Guzzon, Giovanni Carlini, Alice Franchini, Davide Parodi, Logan Laren Liuzzo, Paola Zurlo, Daniele S. Agliata, Perraton Francesco.

Si ringraziano per l'aiuto, il sostegno e l'amicizia le associazioni *La Gilda del Grifone* e *La Prima Fiamma*.

©2020 Edizioni Epoké – La Torretta  
Prima edizione: 2020

Il tempo della spada: Sotto la pioggia.  
Quickstart e avventura introduttiva.

Edizioni Epoké. Via N. Bixio, 5  
15067, Novi Ligure (AL)  
<http://www.edizioniepoke.it>  
[epoke@edizioniepoke.it](mailto:epoke@edizioniepoke.it)

Editing e progetto grafico: Simone Tedeschi  
e Edoardo Traverso.

Illustrazioni: Bruno Farinelli

Cartografia: Stella Dicasagrande, Ian Hathaway.

In copertina: illustrazione di Bruno Farinelli

I edizione

Edizione Amazon KDP

Tutti i diritti sono riservati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere fotocopiata, riprodotta o archiviata, memorizzata o trasmessa in qualsiasi forma o mezzo – elettronico, meccanico, reprografico, digitale – se non nei termini previsti dalla legge che tutela il diritto d'autore.





# Indice

## Regole introduttive

- Prefazione, p 6
- Introduzione, p 8
- Lanciare i dadi, p 10
- Gli avventurieri, p 12
- Le caratteristiche, p 13
- L'Onore e la Morale, p 14
- Le Abilità, p 15
- L'equipaggiamento, p 20
- All'avventura!, p 23
- Il Combattimento, p 25
- Le Ferite, p 31
- Il Sentiero dell'Eroe, p 32
- Il Narratore, p 33
- La magia, p 37

## Sotto la pioggia

- Introduzione, p 40
  - Prima scena:  
sul sentiero, p 42
  - Seconda scena:  
il torrione, p 46
  - Terza scena:  
la villa, p 48
  - Epilogo, p 56
- ## Appendice
- Le invocazioni  
di Gareth, p 59
  - Le stregonerie  
di Edin, p 60
  - I personaggi, p 61
  - La scheda del tempo, p 77

# Regole introduttive

## Prefazione

**I**L TEMPO DELLA SPADA nasce dalla nostra passione per il Medioevo, un amore nato molti anni fa con Artù e i suoi cavalieri, radicato nelle epiche pagine de *Il Signore degli Anelli*, cresciuto grazie a mille avventure vissute nei mondi di *Dungeons & Dragons* e, infine, maturato grazie ai libri di storia studiati al liceo e all'università. Abbiamo dedicato ore e ore, prima per passione e poi per lavoro, alla ricerca storica; imparando che il nostro passato contiene avventure e mitologie capaci di rivaleggiare con il più immaginifico racconto fantasy. Tramite **IL TEMPO DELLA SPADA** vogliamo condividere con voi questa nostra visione del Medioevo.

Ma perché scrivere un nuovo regolamento? La risposta è semplice, perché non trovavamo ciò di cui eravamo in cerca:

- ☞ Un sistema di creazione del personaggio libero e calato nell'ambientazione.
- ☞ Un sistema di combattimento realistico, nella misura in cui "realismo" significasse la possibilità per i giocatori di pensare come i loro personaggi, di chiedersi come affrontare una sfida al meglio, e che le regole traducessero tali idee in meccaniche di gioco.
- ☞ Un sistema che mettesse il giocatore in condizione di valutare il rischio da far correre al suo personaggio, per scegliere se andare sul sicuro, tentare un'azione eroica o addirittura disperata.
- ☞ Un sistema in cui i personaggi si stancassero, specialmente nei viaggi, in modo che il viaggio stesso fosse un elemento importante del racconto, specie in un mondo preindustriale.
- ☞ Un sovrannaturale legato a doppio filo all'ambientazione, una magia che facesse esplodere la creatività dei giocatori in base a dove siano i personaggi; una magia potente, ma che richiedesse un uso oculato delle proprie forze.

Nell'ottica dei contesti medievali e fantasy, primo banco di prova di questo nuovo regolamento, volevamo:

- ☞ Che la creazione del personaggio tenesse conto della cultura e del ceto di origine, specie in un mondo storico e medievale.
- ☞ Che tale creazione fosse libera, priva di classi e livelli, ma con numerosi esempi di menù pregenerati di mestieri (quaranta solo nel manuale base) divisi in base alla classe sociale. Inizierete la vostra avventura nei panni di una nobile dama, un trovatore cortese, un freddo cavaliere di ventura, o una conturbante girovaga? Forse invece preferiste un intrepido principe mercante, un ecclesiastico, o ancora una semplice ma scaltra popolana? Sappiate che il mestiere rappresenta solo il punto di partenza da cui sviluppare il vostro personaggio in maniera libera e creativa!
- ☞ Un nutrito arsenale di armi e tecniche di combattimento medievali. **IL TEMPO DELLA SPADA** possiede un sistema di personalizzazione di armi e armature basate sul loro livello di qualità, al quale sono associate diverse caratteristiche e competenze uniche per ricreare pressoché qualsiasi arma medievale ed equipaggiare gli avventurieri con un arsenale adatto a ogni situazione. Allo stesso modo, il nostro sistema di talenti e ordini permette ai giocatori di personalizzare lo stile di combattimento a piacere. Giocherete un nobile cavaliere addestrato nell'uso delle poste di combattimento della tradizione marziale italiana, oppure forse un coriaceo combattente delle fanterie comunali, specializzato nell'uso di mazze, scudi e armi in asta?
- ☞ Che il meccanismo del tiro di dado avesse una componente di scommessa in modo da costituire un elemento drammatico inerente al gioco. E per divenire narrativo questo tiro dei dadi doveva essere prevedibile in qualche modo in base alle capacità dei personaggi, onde permettere al giocatore di valutare come agire.

- ☞ Che vi fossero regole, le più narrative possibili, per aiutare i giocatori a calarsi nella mentalità del periodo in cui la vicenda era ambientata.
- ☞ Tre filtri di realismo (storico, leggendario, e fantastico) attraverso cui vivere il medioevo europeo. Questi filtri sono intercambiabili, e spetterà ai giocatori scoprire man mano che tipo di avventura stiano vivendo i loro personaggi. È vero, forse fate e folletti non sono mai esistiti. Forse oggi possiamo guardare con simpatia alle mille superstizioni che popolavano l'immaginario medievale. Forse questi elementi non hanno spazio in un gioco "storico". Ma dobbiamo ammettere che eliminare la possibilità del magico e del soprannaturale significherebbe non rendere giustizia a una delle dimensioni fondamentali della vita nel Medioevo. Inoltre, come negare l'emozione di giocare una cronaca che parte come una qualunque giornata nei campi e termina con una battaglia titanica tra le forze dell'Altissimo e quelle del Nemico?
- ☞ Infine, che magie, esseri fatati e mostri fossero filologici, ovvero che rispecchiassero ciò che gli alchimisti scrivevano nei loro manuali e i trovatori narravano nei loro racconti fatti intorno ai camini dei castelli durante le notti medievali.

Uno degli aspetti più affascinanti nel creare un gioco di ruolo storico è, senza dubbio, il potenziale pedagogico del "gioco" per l'insegnamento della storia. È possibile imparare giocando di ruolo e divertendosi? Noi crediamo di sì! Per questo il manuale completo contiene molti spunti e descrizioni della vita nell'Europa medievale.

State tranquilli, non è un trattato di storia! Non vogliamo ripetere quelle nozioni già familiari grazie ai libri di scuola (ve li ricordate i vassalli, valvassori e valvassini?). Piuttosto, ciò che ci preme è di offrirvi uno spaccato della mentalità, degli usi e costumi e, ovviamente, delle leggende medievali che siano rilevanti per il gioco di ruolo. Cosa succedeva quando si attraversava un confine o si entrava in una città? Cosa si mangiava nelle locande dopo una giornata all'avventura? Come interagivano le varie classi sociali tra di loro? Con poche, ma, speriamo, accurate pennellate, **IL TEMPO DELLA SPADA** cerca di rispondere a queste e altre domande, trascinandovi all'interno di un vibrante e verosimile mondo medievale.



## Introduzione

**I**L TEMPO DELLA SPADA è un gioco di ruolo ambientato nei secoli centrali del Medioevo, dal Grande Scisma (1054) alla conclusione della Peste Nera (1353). All'interno di questo mondo potrete interpretare coraggiosi cavalieri, saggi monaci, esperte guaritrici e, perché no?, anche avidi mercanti e mercenari dal coltello facile. Per giocare vi serviranno dei comuni dadi a 6 facce (d6) che verranno lanciati per effettuare le prove di abilità. Ogni lancio di dadi otterrà un certo numero di successi che determineranno l'esito delle azioni dei vostri personaggi. Convinceranno il conte della bontà delle loro intenzioni? Riusciranno a superare sotto mentite spoglie le porte cittadine? Avranno ragione dei briganti che hanno teso l'agguato? Attraverso le vostre scelte e i vostri tiri di dado, le azioni dei vostri personaggi determineranno il proseguire della storia, molto spesso verso direzioni inattese!

Uno dei giocatori avrà un compito speciale e diverrà il Narratore delle vostre avventure. A differenza dei giocatori, il Narratore non è tenuto a lanciare i dadi per muovere le creature e i Personaggi Non Giocanti (PNG) che controlla. I valori degli esseri che controlla sono indicati come successi fissi.

Il Narratore è sia arbitro che cantastorie, interpreta sia gli alleati degli avventurieri che i loro avversari. È un lavoro difficile, ma anche un'esperienza appassionante che vi permetterà di dare libero spazio alla fantasia e all'interpretazione. Inoltre, giocando nei panni del Narratore vivrete l'emozione di scoprire, spesso rimanendo spiazzati, in quali direzioni le scelte degli avventurieri porteranno la storia.

Ma in quale "versione" del Medioevo si svolgeranno le vostre avventure? Parliamo sia di una realtà storica, come l'abbiamo studiata sui libri, che di una leggendaria popolata da angeli, demoni e fate; sia delle crociate che dei miracoli dei santi; sia dei cavalieri che degli alchimisti. **In base alla cronaca che andrete a raccontare, il Narratore utilizzerà o meno elementi magici e fiabeschi lasciandovi sempre il dubbio su cosa sia reale e cosa no.** Ne **IL TEMPO DELLA SPADA**, vi proponiamo tre filtri di realismo per le vostre cronache:

- ☞ il Medioevo storico, in cui credenze e superstizioni dell'immaginario medievale sono solo questo, *superstizioni*. Ma non è detto che i giocatori e i loro avventurieri ne siano certi!
- ☞ il Medioevo leggendario, in cui, a mano a mano che la cronaca si dipana, gli avventurieri scopriranno che c'è del vero negli strampalati racconti delle comari e nelle leggende del passato.
- ☞ il Medioevo fantastico, in cui gli avventurieri, o per lo meno alcuni di essi, sono da subito consci dell'esistenza di poteri soprannaturali e magici, a cui potranno fare anche ricorso.



## Il sistema di SwORD

**IL TEMPO DELLA SPADA** utilizza il sistema di SwORD, un insieme di regole adattabile a qualsiasi contesto e ambientazione. A seconda dell'ambientazione è possibile aggiungere regole per meglio tratteggiarne gli aspetti salienti: nel nostro caso, al sistema base (prove di abilità, creazione del personaggio, Punti Fatica e meccaniche per il combattimento) si aggiungono le regole per la Morale, l'Onore, le Virtù e Tentazioni, assieme a regole speciali sulla Portata delle armi da mischia e la Superstizione. Modificando abilità, talenti ed equipaggiamento è dunque possibile dare vita a qualsiasi ambientazione: il sistema di SwORD è già stato testato per contesti horror, moderni e per la tarda antichità.

### Dove si comincia?

Per cominciare a giocare, proseguite nella lettura fino a p. 33. Le pagine successive sono pensate per facilitare il compito del Narratore e proseguire nella lettura potrebbe rovinare l'esperienza di gioco. Se, invece, avete deciso di essere il Narratore, tutto il contenuto di questo libro vi attende. Oltre a prendere confidenza con la nostra originale meccanica per il lancio dei dadi, questo manuale introduttivo vi permetterà di scoprire tutte le nostre meccaniche di base legate al combattimento e al viaggio.

### Si parte!

Ne **IL TEMPO DELLA SPADA** i giocatori interpreteranno una compagnia di avventurieri che vivrà imprese di ogni tipo: potrebbero innescare o sventare congiure politiche nell'Italia comunale del Duecento, partecipare alle Crociate in Terrasanta o nel nord dell'Europa, o perfino ergersi a baluardo contro i servitori del Maligno.

Una volta che giocatori e Narratore si sono riuniti, l'avventura si sviluppa con uno schema tipico del gioco di ruolo classico, riassumibile come segue:

- ☞ **Il Narratore descrive la scena.** Il Narratore descrive dove sono gli avventurieri e quello che possono vedere, presentando la situazione e cosa sia possibile fare. Attraverso le **prove di abilità** sarà possibile notare dettagli nascosti, trovare indizi o aprire nuove possibilità di scelta.
- ☞ **I giocatori descrivono come agiscono i loro avventurieri.** A volte agiranno all'unisono, a volte uno per uno. Molto spesso non sarà necessario tirare i dadi. In alcuni casi, specie quando i giocatori vogliono compiere azioni complesse o dall'esito dubbio, il Narratore può richiedere **prove di abilità** per capire se l'azione riesca e in che misura.
- ☞ **Il Narratore descrive i risultati delle azioni.** Che siano necessari tiri di dadi o meno, le scelte dei giocatori avranno delle conseguenze che il Narratore descriverà. Questa descrizione costituisce una nuova "scena" e porta quindi a una nuova sequenza di scambi tra Narratore e giocatori, attraverso cui l'avventura si sviluppa.

Una tipica sessione de **IL TEMPO DELLA SPADA** è costituita principalmente da una conversazione tra giocatori e il Narratore; si ricorre ai dadi in modo molto fluido, quando serve. Questa prassi cambia solo durante i **combattimenti**. Poiché in questo contesto sarà importante capire *chi* stia facendo *cosa*, *dove* lo stia facendo e *quando* lo stia facendo, **durante il combattimento si passa a un sistema di gioco a turni, nel quale ciascun contendente dichiara e risolve le azioni secondo un ordine determinato da un conteggio di iniziativa**. Il gioco di ruolo è innanzitutto immaginazione e dialogo: ogni gruppo di gioco imparerà ben presto a utilizzare gli accorgimenti che preferisce per immergersi nell'atmosfera. Non sempre si avrà a disposizione il modellino di una torre diroccata per giocare, ma musiche di sottofondo, illuminazione e miniature per rappresentare le scene di combattimento potranno aiutare i giocatori a visualizzare meglio un mondo così lontano nel tempo, eppure così familiare, come quello del Medioevo.



### Il manuale completo

Il contenuto di questo manuale introduttivo vi illustrerà le basi del nostro sistema di gioco e vi permetterà di giocare integralmente le avventure introduttive con personaggi pregenerati. Potrete rigiocare queste avventure diverse volte, cambiando per esempio gli avventurieri che formano la compagnia, ma sappiamo che si tratta solo di un assaggio di quel che abbiamo in serbo per voi ne **IL TEMPO DELLA SPADA**.

Il regolamento completo vi permetterà di creare e far crescere i vostri avventurieri, di espandere il livello di dettaglio su abilità ed equipaggiamento, di introdurre molti elementi fantastici e magici, di scegliere quale regione dell'Europa visitare e in quale momento storico. I Narratori più intraprendenti vi troveranno anche consigli su come preparare le loro cronache, imparando a intrecciare la Storia con le loro storie per creare un unico arazzo.

# Lanciare i dadi

“Alea iacta est”

Svetonio, De vita Caesarum

**N**el caso in cui sia necessaria una prova di abilità, i giocatori devono lanciare due o più dadi a sei facce (d6) con l'obiettivo di ottenere quanti più successi possibili. Avete capito bene: si devono tirare almeno 2d6, ma si può scegliere di tirarne anche un numero maggiore, come 3, 4 o anche più (vedremo più avanti perché).

Ogni abilità (come per esempio *Furtività* o *Lame Corte*) ne **IL TEMPO DELLA SPADA** è descritta in termini di Livello di Abilità (LA) e gradi di Addestramento (G).

Il primo valore rappresenta la predisposizione naturale di un avventuriero verso una determinata abilità; il secondo rappresenta invece il tempo speso ad allenarla e a perfezionarne l'uso.

Questi due valori ritorneranno spesso nelle pagine seguenti; per ora, ricordatevi che quando menzioneremo un'abilità nel nostro regolamento la descriveremo sempre in base a LA/G. Per esempio: *Archi* (10/3).

Quando effettuate una prova di abilità, il vostro primo obiettivo è di ottenere un risultato pari o inferiore al Livello di Abilità del vostro personaggio.

Così facendo avrete il vostro primo successo; in caso contrario fallirete la prova. I gradi che possedete nell'abilità vi aiuteranno a ottenere il risultato più basso possibile: **ogni grado potrà essere usato per ridurre di un punto (fino al minimo di 1) il valore di un singolo dado.**

## Esempio

Albrecht, un coraggioso cavaliere di Vestfalia, si prepara a scoccare una freccia contro un cervo. Possiede nell'abilità *Archi* un Livello di Abilità di 9 e 2 gradi di Addestramento (*Archi* 9/2).

*Simone, il giocatore che interpreta il cavaliere, decide di lanciare due dadi per questa prova. Ottiene 4 e 6 per un totale di 10. Il tiro comporterebbe un fallimento, poiché 10 è maggiore del LA di Albrecht (9). Tuttavia, Simone può sottrarre i suoi due gradi dal risultato finale: il primo dado resterà a 6, mentre l'altro scenderà da 4 a 2. Il risultato della prova è ora 8 (6+2). Rimanendo sotto al Livello di Abilità, Simone ottiene il suo primo successo.*

Albrecht alza l'arco e scocca. La freccia scoda leggermente in uscita, ma vola comunque fino a conficcarsi nella coscia del cervo, che fugge. Albrecht si prepara a un lungo inseguimento.

Stare sotto al LA conferisce il primo successo, ma come è possibile ottenerne di più? Ecco il sistema: **ogni dado che mostri un “1” fornisce un successo aggiuntivo.**

Quello che dovete fare, quindi, è sottrarre i gradi dai dadi lanciati in modo da ottenere quanti più 1 possibile, finché esaurite i gradi o avete portato tutti i dadi a 1! Se a questo punto avanzano ancora dei gradi, questi non potranno essere utilizzati ulteriormente.

## Esempio

Athelstan (*Archi* 10/4), un cacciatore gallese, si prepara a scoccare una freccia contro un cervo.

*Stefano, il giocatore che interpreta Athelstan, effettua una prova di Archi su LA 10 e con 4 G. Lancia due dadi e ottiene 2 e 4. Stefano ora usa il primo dei suoi 4 gradi per abbassare il risultato più basso (2) fino a 1. Usa i suoi 3 gradi rimanenti per abbassare il 4 fino a 1. Ora sul tavolo rimangono 1 e 1 che si traducono in 3 successi: il primo per non aver superato il LA di 10, gli altri due per il numero di 1 rimasti tra i dadi lanciati.* La freccia di Athelstan vola dritta verso il bersaglio e si conficca nel fianco del cervo all'altezza del cuore. La bestia fugge, ma il cacciatore sa che la caccia non sarà lunga.

Ecco fatto. **Ottenete un successo quando il risultato dei dadi non supera il LA dell'abilità pertinente, e ottenete un successo aggiuntivo per ogni dado che mostri un “1”, che sia lanciato con il dado, oppure ottenuto applicando i gradi.** Come nella vita reale, quindi, un'azione può riuscire con diverse sfumature di perfezione: quando lancerete i dadi potrete fallire oppure ottenere uno o più successi. Sarà compito del Narratore valutare i risultati del tiro, giudicandoli in base ai successi ottenuti.

## Più dadi, più rischio più successi

Come giocatori, potete scegliere se lanciare due, tre, o anche più dadi in base alla situazione. Questo rappresenta il livello di rischio che volete far correre ai vostri personaggi.

Il minimo è rappresentato da 2d6 (non se ne possono lanciare meno!) e molto spesso scegliere di andare sul sicuro significa lanciare solo due dadi.

In alcune situazioni, però, potreste decidere azzardare di più, aggiungendo quanti d6 desiderate. Nel contesto della prova di abilità, lanciare più di 2d6 significa puntare a un virtuosismo, oppure cercare di fare in fretta, compiendo semplificazioni ardite o traendo conclusioni azzardate.

**Perché scegliere di lanciare più di 2d6?** Crescendo il numero di dadi, cresce sia la probabilità di fallire la prova superando il Livello di Abilità, che la possibilità di ottenere successi aggiuntivi attraverso 1 “naturali” oppure valori sufficientemente bassi per essere diminuiti con i gradi fino a 1.

In alcune circostanze, la differenza tra 1 o 3 successi in una prova di dado può essere determinante!

## Esempio

Albrecht (*Archi* 9/2) e Athelstan sono di nuovo a caccia nella foresta. I due si trovano a distanza di tiro da un cervo e il cacciatore con un gesto provocatorio si fa da parte per permettere ad Albrecht di tirare.

*Su richiesta del Narratore, Simone si prepara a effettuare una prova di Archi. Nelle ultime sessioni di gioco Albrecht non è mai riuscito ad abbattere un cervo e Simone decide quindi di rischiare. Lancia 3 dadi nonostante il suo LA di 9. Ottiene 4, 2 e 2: spende 1 grado e porta un 2 a 1; usa poi l'ultimo grado per abbassare l'altro 2, raggiungendo 3 successi!*

Albrecht si accinge al tiro. Dentro di sé sta sudando; non vuole fare brutta figura davanti ad Athelstan. Alza l'arco e scocca: la freccia vola dritta e sicura, centrando il cervo che dopo pochi passi si accascia. Albrecht sorride all'amico e con finta spavalderia dice: «Non è poi così difficile fare il cacciatore».



## Prove di Abilità e successi netti

Ovviamente non sarà tutto sempre così facile! Molte volte le vostre prove di abilità saranno contrastate da penalità dovute a vari fattori. **In questi casi, la penalità viene sottratta ai successi della vostra prova. I successi residui, se ve ne sono, si considerano come successi netti della prova.**

### Esempio

Athelstan, il cacciatore (Archi 10/4), si prepara a scoccare una freccia contro un coniglio, al crepuscolo e con poca luce. Stefano, come al solito, si prepara a fare un prova di Archi. Tuttavia, in questo caso il Narratore comunica che il tiro sarà contrastato da 2 successi di penalità, uno per la taglia minuta del bersaglio e uno per la scarsa visibilità. Data la difficoltà del tiro, Stefano decide di tirare tre dadi e ottiene 2, 4, e 5. Dopo aver sottratto i suoi 4 gradi, il risultato della prova sarà di 1, 1, 5, ovvero 3 successi. A questo punto Stefano sottrae i successi di penalità dalla sua prova, e rimane con 1 successo netto (3 successi della prova, meno 2 successi di penalità).

Athelstan trae un respiro profondo e scocca la freccia nella penombra crepuscolare. La traiettoria non è perfetta, ma il coniglio non è un bersaglio dei più robusti e, pochi istanti dopo, il cacciatore ridacchia soddisfatto mentre va a recuperare la cena.

Nell'esempio appena descritto, il tiro di dado era contrastato passivamente da circostanze determinate dal Narratore. In molti casi però, specie in combattimento, le vostre prove saranno contrastate attivamente dai vostri avversari. Ne parleremo più approfonditamente più avanti (p. 16).

## Rilanci del dado

Alcune capacità dei personaggi o degli oggetti che impugnano consentono ai vostri avventurieri di effettuare **rilanci del dado**. Ogni rilancio si applica a un singolo dado, non alla prova nel suo complesso, e funziona esattamente come potete immaginare: **dopo la prova scegliete un dado (tipicamente, quello che ha dato il risultato più alto) e rilanciatelo!** Dovrete però accettare il nuovo risultato, anche se peggiore del primo. Se avete diritto a più rilanci potete rilanciare sia dadi diversi che lo stesso dado.

### Altri lanci del dado

Oltre alle prove di abilità, i dadi possono essere gettati come in un qualsiasi gioco da tavolo. Troverete quindi formule del tipo 2d6, 3d6+4, 1d6-1 e così via, dove "d6" sta per "risultato del lancio di un dado a sei facce". Per conoscere il risultato finale sommate tutti i valori. Per esempio, la formula "3d6+2" significa: lanciate tre dadi a sei facce, sommate i risultati e a questo totale aggiungete ancora.



## Gli avventurieri

**N**e **IL TEMPO DELLA SPADA**, i personaggi che interpreterete sono definiti **avventurieri**. Si tratta di donne e uomini sopra la media che emergono tra le genti del Pieno Medioevo per vivere avventure eccezionali.

Insieme, gli avventurieri daranno vita a una **compagnia** e vivranno la loro **cronaca**, ovunque la via dell'avventura li possa condurre.

La creazione del vostro avventuriero è totalmente nelle vostre mani: **le regole complete vi permetteranno di definirlo in ogni aspetto, senza ricorrere ai concetti di Classe o di Livelli.**

### I MESTIERI E IL CETO SOCIALE

I **Mestieri** degli avventurieri che avrete a disposizione nelle nostre avventure introduttive sono soprattutto una raccolta di abilità e di equipaggiamento volta a offrirvi spunti interpretativi. Una volta presa confidenza con il sistema e con il mondo di gioco, potrete anche decidere di ignorare i Mestieri e scegliere liberamente sia abilità che equipaggiamento.

Tuttavia, **giocare nel Medioevo storico significa prestare particolare attenzione al ceto sociale del vostro personaggio**, un concetto fondamentale per il periodo anche se meno rigido della tipica immagine "piramidale" tanto cara ai libri scolastici. Era infatti possibile, anche se difficile, arricchirsi e scalare la gerarchia sociale. Inoltre c'erano molte differenze tra membri dello stesso ceto: in molti contesti, un ricco mercante di città non era giuridicamente molto diverso da un povero contadino nelle campagne, anche se economicamente possedeva risorse infinitamente maggiori. Allo stesso modo, molti cavalieri, per quanto nobili, spendevano tutto quello che avevano per cavallo, armi e armature. Erano così costretti a menare un'esistenza incerta nel tentativo di guadagnare fama e ricchezze in torneo, con la speranza che un signore, impressionato dalle loro gesta, li chiamasse al suo servizio.

Nel regolamento completo, in sede di creazione del personaggio avrete la possibilità di "spendere" **Punti Background**, per migliorare il vostro Ceto. Tramite il Ceto avrete accesso a mestieri diversi, a diritti sociali diversi, a un migliore equipaggiamento.

Tuttavia, la scelta non sarà così semplice, poiché gli stessi, limitati, punti possono essere usati per acquisire **Vantaggi** e **Virtù** con cui caratterizzare il vostro eroe. Le prime sono peculiarità uniche che conferiscono bonus di vario tipo, mentre le seconde vengono usate per migliorare l'esito di lanci del dado legati a una **caratteristica** specifica dell'avventuriero.

**I punti di Background disponibili a un avventuriero saranno 3, aumentati (o diminuiti) dal modificatore di Carisma** (descritta alla prossima pagina).

Per ottenere più Punti Background, potreste anche scegliere di affliggere il vostro avventuriero con una **Tentazione**, ovvero un vizio capitale davanti al quale il personaggio rischia di perderà il controllo!

### LA CULTURA

Un'altra caratteristica fondamentale dei vostri avventurieri sarà la loro **Cultura** di origine. Nel regolamento completo potrete creare avventurieri provenienti da ogni angolo del

Medioevo europeo, ovviamente in linea con la cronaca proposta dal Narratore: dai Comuni italiani del Duecento, alla Provenza ancora attraversata dalle eresie catare del primo Trecento, agli scenari suggestivi delle Crociate del Nord. In termini di gioco, ogni Cultura assegna **due Tratti Culturali** legati a specifiche abilità, situazioni, o contesti, scelti tra un elenco di 12.

### LA SUPERSTIZIONE

Se date un'occhiata alle schede del personaggio precompilate per le nostre avventure introduttive, troverete un piccolo valore accanto alla voce "Mestiere" detto **Superstizione**. La Superstizione è una meccanica particolare de **IL TEMPO DELLA SPADA** che ha lo scopo di aiutare Narratore e giocatori a calarsi nella mentalità del tempo, imparando per certi versi a pensare come un individuo del Medioevo. Parleremo in dettaglio di questa meccanica più avanti (p. 35). Per ora, sappiate che il Narratore può richiedere prove contro la Superstizione quando ritiene che l'azione proposta da un personaggio sia più in linea con la mentalità del XXI secolo, piuttosto che con quella di un contadino o di una dama del Duecento! Avventurieri con un'alta Intelligenza (descritta nella prossima pagina) saranno però in grado di utilizzare il loro acume per andare oltre le tradizioni e le chiacchiere di paese.

Un'ultima cosa: ne **IL TEMPO DELLA SPADA**, non è solo la creazione del personaggio a essere libera: anche la crescita del personaggio sarà interamente nelle vostre mani. Man mano che i vostri avventurieri vivranno avventure riceveranno **Punti Esperienza (PE)** dal Narratore come misura di quello che hanno imparato.

### I PUNTI ESPERIENZA

I PE possono essere impiegati in un unico modo: migliorare i **gradi di Abilità**. Addestrandosi sempre più, i vostri personaggi sbloccheranno **talenti**, miglioreranno i loro punteggi di caratteristica e potranno persino essere accolti all'interno di un **ordine** (p. 32).

Il manuale completo conterrà tutto ciò che c'è da sapere sulla creazione e crescita dei vostri avventurieri, su Vantaggi e Virtù, talenti e Tentazioni. Non preoccupatevi però: tra questa sintesi e le nostre avventure introduttive, troverete tutte le informazioni di base che serviranno a cominciare il vostro viaggio ne **IL TEMPO DELLA SPADA!**





## Le caratteristiche

*“Questo Bonaccorso di Piero fu uno ardito, forte, e atante uomo, e molto sicuro nell’arme; e fece di grande prodezze e valentrie, e si per lo Comune, e si in altri luoghi.*

*Tutte le carni sue erano ricucite, tante fedite avea avute in battaglia e zuffe.”*

- Donato Velluti (1313-1370), *cronaca Domestica*

**N**e **IL TEMPO DELLA SPADA** i personaggi vengono creati distribuendo sessanta punti tra sette caratteristiche di base da cui discendono tutti gli altri valori di gioco. Nessuna caratteristica può essere inferiore a 5 o superiore a 12. Le **caratteristiche** sono Carisma (CAR), Costituzione (COS), Destrezza (DES), Forza (FOR), Intelligenza (INT), Percezione (PER) e infine Volontà (VOL). In base al punteggio di caratteristica avrete anche un **Modificatore** associato ad essa, come mostrato dalla seguente tabella:

Caratteristica	Modificatore
5-6	-1
7	0
8-9	+1
10-11	+2
12	+3

Nei nostri testi, i modificatori vengono annotati tra parentesi accanto alla valore della caratteristica stessa: per esempio, Volontà 9 (+1).

Nel regolamento completo i Modificatori vanno a incidere su molti fattori. Per esempio, quello di CAR incide sui **Punti Background** (utilizzati per migliorare il ceto sociale e acquistare Vantaggi o Virtù), quello di FOR sul **Danno Base** inflitto dalle armi e quello di INT sul modificatore di **Superstizione**.

## Caratteristiche Derivate

### RIFLESSI

Il valore di Riflessi entra in gioco durante i combattimenti per determinare l'ordine di **Iniziativa** dello scontro, ovvero quando un personaggio agisce rispetto ai suoi alleati e avversari. Più alto è il valore di Riflessi, prima si agisce. I Riflessi sono dati da:

$$\text{RIFLESSI} = \text{PER} + \text{MODIFICATORE DES}$$

### PUNTI FERITA (PF)

I Punti Ferita indicano la capacità di un personaggio di tollerare traumi, contusioni, tagli e qualsiasi forma di Danno fisico. Sono organizzati in cinque Livelli di Ferita di gravità crescente: Graffi, Leggere, Gravi, Critiche e Mortali. Un personaggio possiede, ad ogni Livello di Ferita, un valore di PF dato da:

$$\text{PF IN UN LIVELLO DI FERITA} = \text{COS} + (\text{MODIFICATORE FOR})$$

Inoltre, solamente nei Graffi, il personaggio può conteggiare il suo grado nell'Abilità *Resistenza* come bonus ai PF.

**Quando un personaggio viene ferito consumerà i PF in successione, scendendo nei Livelli di Ferita. Una volta raggiunta il Livello Ferita Grave, gli avventurieri cominceranno a ricevere penalità** (v. p. 31).

### PUNTI FATICA

La resistenza alla stanchezza viene misurata in Punti Fatica, che funzionano in modo analogo ai Punti Ferita. Sono organizzati in tre Livelli di Fatica: Fresco, Stanco e Sfinito. In ciascun livello il personaggio possiede un numero di Punti Fatica dato da:

$$\text{PUNTI FATICA IN CIASCUN LIVELLO} = (\text{COS} + \text{FOR}) / 3$$

Come per i Punti Ferita, la perdita di Fatica comporterà la discesa a livelli crescenti di stanchezza con le penalità indicate ai successi in ogni prova. Le penalità delle ferite sono cumulative con quelle della Fatica: un personaggio in Ferita Grave (-1) e Stanco (-1) avrà -2 successi a tutti i tiri!

### LO SPIRITO

**Lo Spirito** di un personaggio rappresenta la sua determinazione e risolutezza ed è dato da:

$$\text{SPIRITO} = (1 + \text{BONUS VOL}) \times \text{GRADI NELL'ABILITÀ CONCENTRAZIONE}$$

Lo Spirito ha diverse applicazioni che tratteremo in dettaglio nelle prossime pagine. Per cominciare, sappiate che potete spendere i vostri Punti di Spirito per **ignorare le penalità a un singolo lancio di dadi**, in ragione di un successo di penalità in meno per punto speso.

### MOVIMENTO E INGOMBRO

Il punteggio di **Movimento** di un personaggio ne indica la velocità in metri al secondo (per brevi scatti di corsa) e in chilometri all'ora (durante un viaggio a piedi).

Per semplificare, **consideriamo che un umano medio abbia un valore di Movimento Base pari a 5.**

Le abilità *Prestanza* e *Resistenza* permettono poi di modificare questi valori. Il Movimento Base di un personaggio può però essere influenzato dal peso che trasporta.

Il valore di **Ingombro Base** è pari, in chilogrammi, a:

$$\text{INGOMBRO BASE} = \text{FOR} + \text{GRADI IN PRESTANZA}$$

Quando trasporta fino al triplo di tale valore, il personaggio non subisce penalità.

### LA FAMA

La Fama misura quanto l'avventuriero sia rinomato e conosciuto, sia per la famiglia di appartenenza (se di nobili natali), sia per le imprese che ha compiuto: le sue applicazioni sono descritte compiutamente nel manuale base.



## L'Onore e la Morale

Nel Medioevo la fede e l'onore erano valori fondamentali, veri metri di paragone con cui rapportarsi al mondo. Ne **IL TEMPO DELLA SPADA**, questi concetti non sono astratti ma prendono una connotazione ben precisa attraverso le nostre regole su **Morale e l'Onore**. Seguire un percorso legato alla Morale o all'Onore significa modellare la propria condotta su principi ben definiti in cambio di vantaggi speciali. La dedizione necessaria per seguire questi percorsi richiede un carattere molto forte: **solo personaggi che possiedano un punteggio di VOL pari o superiore a 8 possono ottenere punti di Morale e/o di Onore**. Che i vostri personaggi li possiedano già in sede di creazione oppure no, guadagnare e perdere punti di Morale o di Onore dovrebbe costituire un momento memorabile di una cronaca. Sarà il Narratore, parlandone con i giocatori a fine sessione, a decidere le azioni dei loro personaggi sono state tali da ottenere o perdere questi punti. Inoltre, man mano che il punteggio sale, i sacrifici (o le ignominie) richiesti per migliorarsi saranno sempre più alti e andranno a marcare le tappe del cammino di un avventuriero verso il bene supremo oppure verso la malvagità più nera e infernale.

Lo svantaggio più grande dell'abbracciare una Morale o l'Onore consiste nei vincoli crescenti che esso pone alla libertà di azione di un avventuriero. Quando il giocatore vorrebbe che il suo personaggio dimenticasse, almeno per qualche istante, tali vincoli, il Narratore potrà, per esempio, richiedere una prova di Risolutezza come descritto a p. p. 34.

### La Morale

A prescindere da cultura e religione, ogni uomo è posto di fronte alla scelta di quali regole seguire per interpretare i valori che queste rappresentano.

Le regole che seguono consentono di trasformare in opzioni di gioco le scelte morali dei personaggi, ottenendo un punteggio di riferimento che è definito **Purezza** per i seguaci del Bene, **Corruzione** per quelli del Male.

Chi segue la via della **Purezza** considera gli altri «sempre come un fine e mai solo come un mezzo». Riterrà solitamente che il dovere di ogni essere umano sia di aiutare il prossimo concretamente e di migliorare il mondo in cui vive. Ai suoi estremi, un personaggio che aderisce a questa morale preferirà sacrificarsi come martire piuttosto che fare del male ai suoi nemici.

Le azioni che consentono di progredire in questo cammino comprendono la pietà verso gli avversari, la sincerità, la com-

passione per i deboli e per gli oppressi, la generosità verso i poveri, il rispetto della libertà altrui.

Chi invece segue la **Corruzione** pensa esclusivamente al **miglioramento della propria esistenza, anche a scapito del prossimo**. Per esempio, con la scusa di attenersi alle Scritture e la convinzione di essere sempre nel giusto cerca di giustificare le sue azioni in nome di un bene più grande, anche se invece (consapevolmente o meno) vuole solo ottenere un beneficio per sé. Un personaggio Corrotto può anche convincersi di agire per il bene di tutti, per quanto riduca il concetto di "tutti" solo a coloro che ne condividono la religione, la cultura, la classe sociale. Un fanatico inquisitore è un perfetto esempio di questa morale: nella sua mente qualsiasi azione (ricatto, raggio, persecuzione, tortura) può essere giustificata purché serva allo scopo.

### L'Onore

L'idea di un codice di comportamento che salvaguardi i valori fondamentali di una società appartiene a qualsiasi cultura. Tuttavia, ne **IL TEMPO DELLA SPADA**, intendiamo con Onore lo specifico codice di comportamento della Cavalleria.

Nel Medioevo europeo un nobile poteva fregiarsi dei suoi diritti perché, oltre a essere un buon cristiano, era anche un valente cavaliere. Il cavaliere della tradizione cortese, della *chanson de geste*, sublimava l'esercizio della violenza con una crescita dell'anima, come i samurai che si dedicavano alla poesia.

Il cavaliere dedito alla via dell'Onore, dunque, deve essere un buon cristiano, difendendo con tutte le sue forze la fede e non rinnegandola mai, nemmeno a costo della vita. Deve difendere la verità ed essere fedele al signore. Poiché le sue armi e il suo destriero sono anche i simboli del suo ruolo; un cavaliere onorevole farà di tutto per ottenere e mantenere l'equipaggiamento migliore, anche a costo di vivere di stenti. In quanto legittimo portatore di armi, il cavaliere onorevole si impegna a utilizzarle solo per proteggere i deboli, agendo con giustizia e senza aspettare ricompense.

### Benefici

Un personaggio che abbia punti di Morale o di Onore, oppure entrambi, potrà **spendere un massimo di Punti Spirito pari al proprio modificatore di VOL più i punti di Morale o di Onore che possiede, per ricevere un eguale numero di gradi bonus:**

- ☞ a tutte le Reazioni e alle prove di *Autorità*, *Conversare* e *Guarigione* per la **Purezza**;
- ☞ alle abilità d'arma, a *Lotta*, ad *Autorità* e *Raggiare* per la **Corruzione**;
- ☞ a qualsiasi abilità per l'**Onore**.

Un personaggio che possieda tanto un valore di Morale quanto di Onore (ad esempio, un cavaliere puro) può **sommare entrambi al suo bonus di VOL per determinare il punteggio massimo di Spirito utilizzabile in una singola circostanza, purché tale circostanza sia in accordo con entrambe le vie che segue.**





## Le Abilità

*Ebbe dei maestri eccellenti, esperti in tutte le arti, che gli insegnarono dignità, consiglio e valore, sapienza e onestà, come muovere all'assalto con prodezza.*

Alexandre, Alberich de Pisançon (1130 ca.)

**L**e abilità possedute dal vostro personaggio determinano la maggior parte delle azioni che può compiere. Ogni abilità è associata a due caratteristiche: una primaria e una secondaria.

Per esempio, nelle prossime pagine a fianco al nome dell'abilità *Spade* troverete indicato FOR/Des. La Forza sarà quindi la caratteristica primaria di questa abilità, mentre la Destrezza quella secondaria. Maneggiare una spada richiede, infatti, buoni muscoli ma anche una discreta dose di coordinazione e agilità.

Le due caratteristiche di un'abilità, combinate fra loro, formano il Livello di Abilità (LA) secondo la seguente meccanica:

$$LA = \text{CARATTERISTICA PRIMARIA} + \text{MODIFICATORE CARATTERISTICA SECONDARIA}$$

### Esempio

*Simone ha appena creato come suo avventuriero Albrecht, un coraggioso cavaliere della Vestfalia. Deve ora determinare i Livelli di Abilità del suo cavaliere, e parte da quello che gli pare essenziale: le Spade. La caratteristica primaria di Spade è Forza, quella secondaria Destrezza (FOR/Des). Albrecht è alquanto forte (FOR 11) e anche leggermente più agile di un uomo medio (Des 8). Il suo LA in Spade sarà quindi 12, ovvero 11 (punteggio di FOR) +1 (modificatore di Des).*

## Il grado di Abilità

I vostri personaggi acquistano sempre le loro abilità al 1° grado di Addestramento. Ogni abilità può essere sviluppata fino al grado 6°. A grandi linee, i gradi posseduti dai vostri avventurieri possono essere descritti come segue:

Grado	Descrizione
1	<b>Novizio.</b> Padroneggia le basi dell'abilità e compie senza difficoltà attività di routine.
2	<b>Competente.</b> È indipendente e può cavarsela in quasi tutte le circostanze.
3	<b>Esperto.</b> Può eseguire compiti difficili con buone probabilità di riuscita.
4	<b>Specialista.</b> Gode di ottima reputazione nell'abilità e ne padroneggia un campo più specifico.
5	<b>Maestro.</b> È uno dei migliori individui viventi nell'uso dell'abilità.
6	<b>Artista.</b> È un termine di paragone per chiunque e acquisterà grande fama grazie alla sua abilità.

Ne **IL TEMPO DELLA SPADA**, anche avventurieri appena creati hanno già una discreta esperienza nei loro rispettivi campi di addestramento. Possiedono quindi alcune abilità già al 3° e al 2° grado di Addestramento. Tali gradi vengono assegnati seguendo una meccanica descritta nel nostro regolamento completo.

## Virtù e Abilità

Come accennato in precedenza, alcuni avventurieri (tra cui diversi di quelli disponibili nelle nostre avventure introduttive) possono acquisire Virtù in sede di creazione. Vediamo ora come funzionano più nel dettaglio.

Ogni Virtù è associata a una delle sette caratteristiche e può essere utilizzata **per migliorare le prove di ogni abilità che abbia tale caratteristica come sua primaria**. Una volta tirati i dadi, il giocatore può dichiarare che intende attivare la Virtù del suo avventuriero. Se lo fa **spende un numero di punti Fatica pari al modificatore della caratteristica stessa e potrà lanciare un eguale numero di dadi bonus**. Dopo aver visto il risultato di tutti i dadi, **il giocatore può quindi scartare lo stesso numero di risultati prima di applicare gradi ed eventuali rilanci, e verificare se il LA sia stato o meno superato**.

### Esempio

Dylan, un feroce guerriero gallese che ha dedicato la sua vita alla battaglia, vibra un colpo d'ascia (12/3) contro il suo avversario nella mischia.

*Livio, il giocatore che interpreta Dylan, ha deciso di dotare il suo guerriero della Virtù chiamata Furia e basata su Forza. Siccome la caratteristica principale dell'abilità Asce ed Armi da botta è FOR, Livio dichiara di voler attivare la Furia di Dylan per questo attacco. Il modificatore del punteggio di FOR di Dylan è +2; Livio quindi spende 2 punti di Fatica e lancia 2 dadi bonus per l'attacco. A questo punto lancia 6 dadi (4 più 2 bonus) e ottiene 6, 6, 5, 3, 2, 2, 1. Prima di conteggiare i successi, Livio elimina i due risultati più alti grazie alla sua Virtù, e poi sottrae i gradi. Il risultato finale della prova è 5, 2, 1, 1, 1, ovvero 4 successi!*

Con un grido bestiale, Dylan cede alla sua sete di sangue e cala un micidiale colpo a due mani sul capo del suo avversario, uccidendolo sul colpo.

Ricorrere a una Virtù richiede una sostanziosa spesa di Punti di Fatica e quindi dovrebbe essere frutto di un'attenta valutazione da parte del giocatore.

## Senza addestramento

Se un avventuriero vuole tentare una prova, ma non possiede gradi nell'abilità relativa, il Narratore dovrà in primo luogo valutare se sia possibile tentare l'azione voluta senza addestramento. Per esempio, tentare di rimanere in sella senza saper cavalcare sembra plausibile, ma leggere un qualsiasi testo se si è analfabeti sarà impossibile!

Se il Narratore decide che un giocatore possa effettuare una prova di abilità senza gradi di addestramento, il lancio deve essere effettuato usando **solo due dadi**, mentre il LA verrà calcolato normalmente.

## Manovre combinate

Spesso sviluppare abilità correlate tra loro aiuta ad avere prestazioni migliori in ciascuna di esse: un acrobata che abbia un fisico allenato e buoni muscoli sarà più efficace di un atleta che punti solo sull'agilità. Questa sinergia viene tradotta in termini di regole attraverso la **Manovra Combinata**.

**Quando un personaggio possiede almeno il primo grado in due abilità che si rafforzino a vicenda, è possibile usarne una per supportare l'altra in questo modo:**

- ☞ Il giocatore dichiara di voler effettuare una Manovra Combinata, spiegando quale abilità sarà quella base e quale quella di supporto (detta correlata).
- ☞ Il Narratore valuta se l'abilità correlata proposta dal giocatore sia applicabile o meno.
- ☞ Il giocatore effettua il lancio sull'abilità correlata e annota i successi ottenuti.
- ☞ Il giocatore effettua una prova sull'abilità base con un bonus ai gradi pari ai successi dell'abilità correlata.

### Esempio

Athelstan (*Affinità Animale* 10/1, *Sopravvivenza* 12/2) sta seguendo le tracce di un'orsa ferita attraverso un bosco. Stefano spiega al Narratore che non vuole limitarsi a ritrovare i segni del passaggio dell'animale, ma vuole che il cacciatore li interpreti in base alle sue conoscenze del comportamento di simili animali feriti. Propone quindi al Narratore di utilizzare *Affinità Animale* (che rappresenta la sua conoscenza del mondo animale) come abilità correlata di *Sopravvivenza* (normalmente usata per seguire tracce). Il Narratore accetta la proposta ritenendola plausibile. Stefano effettua un lancio su *Affinità Animale* ottenendo 3 successi, che si tradurranno in un bonus di +3 ai suoi gradi in *Sopravvivenza* per il tiro di cercare tracce. Il secondo tiro (effettuato con LA 12, ma con 5 gradi effettivi) gli consente di ottenere 4 successi.

Athelstan si rende conto che l'orsa, nonostante una zampa ferita, sta cercando di allontanarsi dalla tana per proteggere i piccoli depistando predatori e cacciatori. Considerando ciò, Athelstan decide di interrompere l'inseguimento diretto e cercare invece la tana dove di certo l'animale tornerà.

Le Manovre Combinate rappresentano un importante spunto narrativo ne **IL TEMPO DELLA SPADA** e possono essere usate liberamente fuori dal combattimento.

Attenzione però perché fallire il lancio sull'abilità correlata comporta un successo di penalità al lancio sull'abilità base. Inoltre, non è possibile utilizzare più di una Manovra Combinata per potenziare lo stesso tiro.

## Confronti di Abilità

Molto spesso le azioni dei vostri avventurieri saranno contrastate attivamente dai vostri avversari. Per esempio, se cercate di colpire un avversario con un'arma, quest'ultimo proverà probabilmente a parare il colpo o a farsi da parte!

Per risolvere situazioni simili si utilizzano i **Confronti di Abilità**: entrambi i contendenti effettuano una normale prova di abilità, determinando i relativi successi. Chi ha ottenuto più successi vince, e i successi netti della prova si ottengono semplicemente sottraendo i successi del perdente da quelli del vincitore.

A seconda delle situazioni però il Narratore può richiedere due tipi di confronto: il **Confronto Rapido** e il **Confronto Prolungato**.

### CONFRONTO RAPIDO

Il **Confronto Rapido** può essere usato per determinare l'esito di due azioni in competizione tra di loro con un singolo lancio di dadi. La regola base è semplice: vince chi ottiene il maggior numero di successi. Se le due azioni si contrastano, il vincitore ha un numero di **successi netti** pari a quelli da lui ottenuti meno quelli realizzati dall'avversario. In caso di parità, si mantiene lo status quo e potrebbe essere necessario ripetere il tiro.

#### Esempio

Albrecht cerca di abbattere una porta difesa da un armigero. I due uomini spingono violentemente ai lati della porta, cercando di guadagnare leva.

*Il Narratore chiede a Simone di eseguire un Confronto Rapido su Prestanza per vedere se il cavaliere sfonderà la porta. Simone ottiene 4 successi, l'armigero solo 2. Il giocatore ottiene quindi 2 successi netti.*

Con un grugnito, Albrecht colpisce la porta con una spallata, sfondandola e facendo sbilanciare l'armigero dall'altra parte.

### CONFRONTO PROLUNGATO

Il Narratore può usare un **Confronto Prolungato** quando un'azione non ha esito immediato e può richiedere numerosi tiri di dado per essere portata a termine, come per esempio durante una gara sportiva.

In questi casi, il Narratore stabilisce una soglia di vittoria, tipicamente 3 successi; la soglia sarà più alta per le gare di resistenza o per le competizioni in cui si vuole che la sorte abbia un peso più limitato.

Nel caso di due contendenti si procede a un **Confronto Rapido in ogni turno** (o altro intervallo di tempo, in base alla natura della sfida). **Il primo contendente ad accumulare un numero di successi netti pari alla soglia stabilita vince.**

## Prove cumulative

Alcune azioni non vengono risolte con una singola prova, ma come risultato finale di un processo più lungo: costruire un oggetto, condurre una perquisizione, studiare un libro e scavare una buca sono esempi di **prove cumulative**.

Una prova cumulativa richiede un certo numero di successi per essere completata, ottenuti sommando i successi di singole prove. Non riflette la difficoltà dell'azione, ma solo quanto siano elaborati i passaggi che la compongono.

Il Narratore può richiedere una prova cumulativa:

- ☞ per quantificare lo sforzo complessivo, come un compito fisico prolungato che richieda la spesa di un punto Fatica a ogni prova;
- ☞ per introdurre un limite di tempo; il personaggio tenta una prova a turno, e ha a disposizione un numero di turni limitato prima di essere raggiunto dai nemici;
- ☞ per rappresentare un lavoro lungo e delicato: la creazione di un oggetto, lo studio di un testo magico.

Il numero di successi da accumulare e il tempo richiesto per la singola prova dipendono dal Narratore.

**Esempio**

Jan, un nerboruto taglialegna Bavarese, si prepara a sfidare il bullo della locanda a braccio di ferro. Il bullo ha 2 successi fissi nell'abilità *Prestanza*: è davvero un avversario tenace! Il Narratore decide di risolvere la sfida con un *Confronto Prolungato* avente una soglia di 3 successi. Nel primo turno, Mattia, il giocatore che interpreta Jan, ottiene 1 successo mentre il bullo ne accumula automaticamente 2.

Jan parte piano saggiando la situazione, ma viene subito messo alle strette dal bullo che comincia a piegargli il braccio verso il tavolo.

Nel secondo turno Mattia riesce a pareggiare i successi dell'avversario.

Jan si riprende in un attimo, fermando il braccio del bullo e cominciando a ribattere.

Nel terzo turno, Mattia ottiene 3 successi. Jan recupera quindi lo svantaggio iniziale, i successi cumulati sono quindi 1 a testa.

Riprendendo coraggio Jan si fa forza e con uno strattone comincia a piegare indietro il braccio del suo avversario.

Nel quarto turno, Mattia tenta il tutto per tutto rischiando nel tiro e ottiene 4 successi. Superando di 2 successi la prova del bullo, raggiunge il totale di tre successi richiesto e vince il *Confronto Prolungato* per 3 a 1.

Jan continua a premere implacabile e il bullo, stremato, cede di colpo. Il suo braccio si abbatte con tale forza sul tavolo da farlo urlare di dolore, e Jan si alza trionfante in cerca di un'altra birra.

**Una nota sulle Reazioni**

Le Reazioni sono speciali *Confronti Rapidi* che vengono effettuati per difendersi da svariati tipi di minaccia: paura, malattia, fatica, dolore, veleno, una tentazione particolarmente forte, un incantesimo e così via. Con l'eccezione della schivata in combattimento, le Reazioni sono generalmente richieste dal Narratore, e sono infatti descritte più compiutamente a p. 34.

Quando richiede ai giocatori di eseguire una Reazione, il Narratore specificherà sempre l'entità della "minaccia", in termini di successi contro cui si devono difendere.

Se la Reazione dei giocatori ha successo, solitamente i loro personaggi non subiranno conseguenze negative.

Se, invece, la prova non contrasta interamente la minaccia, i personaggi subiranno conseguenze negative diverse in base ai successi *Non Contrastati* e al tipo di Reazione.

Le Reazioni sono sempre obbligatorie, con la notevole eccezione per quelle di *Destrezza*, e vengono lanciate su quattro abilità diverse a seconda del tipo specifico di minaccia che contrastano:

- ☞ *Agilità* per DES
- ☞ *Resistenza* per COS
- ☞ *Concentrazione* per VOL
- ☞ *Prestanza* per FOR

In combattimento ogni Reazione ha un costo in termini di *Riflessi* pari ai successi della minaccia, ovvero del pericolo da cui difendersi.

Per ogni successo netto della Reazione, tale costo viene diminuito di 1, fino a 0.

**Descrizione delle Abilità**

Le prossime pagine offrono una brevissima descrizione delle abilità utilizzate dai personaggi ne **IL TEMPO DELLA SPADA**.

Le descrizioni seguono il seguente formato:

- ☞ **Nome abilità:** accanto al nome sono riportate in parentesi la caratteristica primaria e la secondaria.
- ☞ **Descrizione:** la descrizione di quello che l'addestramento in tale abilità consente di fare.
- ☞ **Un asterisco (\*)** a fianco del nome indica che l'abilità richiede la scelta di un campo di addestramento preciso al momento dell'apprendimento (consultare la descrizione dell'abilità per alcuni esempi). Ogni campo di addestramento corrisponde a una diversa abilità.
- ☞ **Una "A" in apice** indica che l'utilizzo dell'abilità viene penalizzato dall'uso di armature da parte del personaggio. Un'armatura penalizzerà ogni lancio per un numero di successi pari alla sua *Robustezza* (p. 22).

**Acrobazia<sup>A</sup> (DES/For)**

Permette di mantenere l'equilibrio camminando su cornicioni, rami e perfino corde tese; consente di effettuare salti ed evoluzioni.

**Affinità Animale (VOL/Per)**

L'abilità consente di interpretare il comportamento degli animali, calmare quelli domestici e allontanare i predatori.

**Agilità (DES/Per)**

L'addestramento nell'abilità aumenta la prontezza di riflessi e la coordinazione del personaggio: è l'abilità chiave per le *Reazioni* di DES.

**Alchimia (INT/Vol)**

Permette di riconoscere ingredienti alchemici, individuare le loro proprietà chimiche e, con un buon addestramento, di preparare infusi e pozioni.

**Archi<sup>A</sup> (DES/Per)**

Consente di utilizzare efficacemente in battaglia o per la caccia archi corti e archi lunghi.

**Armi in Asta (FOR/Des)**

Offre un addestramento nell'uso di molte armi a due mani inastate come bastoni, alabarde, lance (da fante e da cavaliere) e giavellotti.

**Asce e Armi da botta (FOR/Cos)**

Il personaggio sa impugnare asce, flagelli, mazze e martelli da guerra.

**Arte della guerra (INT/Vol)**

Comprende lo studio della strategia, dello sfruttare il terreno sul campo di battaglia, dell'organizzazione di accampamenti e rifornimenti.

**Arti arcane (INT/Vol)**

Indica lo studio delle arti mistiche, delle formule magiche e dei grimori. Permette di riconoscere poteri e incantesimi e relativi ingredienti.

**Arti liberali (INT/Vol)**

Rappresentano lo studio delle arti del trivio (grammatica, retorica, musica e dialettica) e del quadrivio (matematica, astronomia, filosofia e musica). Chi possiede il primo grado sa leggere e scrivere; in caso contrario l'avventuriero è analfabeta.

**Artigiano\* (speciale)**

Comprende molte abilità distinte in base al tipo di oggetto che si vuole produrre: fabbri, falegnami, conciatori e vasai sono tutti addestrati in un'abilità di artigiano differente, le cui caratteristiche primarie e secondarie vanno stabilite con il Narratore.

**Autorità (VOL/Car)**

Un personaggio autorevole può ispirare rispetto, sicurezza o paura. Quest'abilità permette di convincere gli altri con più enfasi rispetto a *Conversare* o *Raggirare* (v. oltre) ma il suo effetto ha una durata inferiore e comporta risposte peggiori in caso di fallimento.

**Balestre (PER/Des)**

Chi possiede l'abilità può utilizzare efficacemente balestre leggere e pesanti.

**Cavalcare (DES/Vol)**

Un cavaliere esperto sa rimanere in sella, prendersi cura della propria cavalcatura e calmarla di fronte al pericolo.

**Concentrazione (VOL/Per)**

Rappresenta la capacità di mantenere il sangue freddo e misura la forza di volontà. È l'abilità con cui effettuare **Reazioni di VOL**, e il suo grado è una delle componenti che determinano il punteggio di Spirito dell'avventuriero.

**Conoscenza della Regione (PER/Car)**

Il personaggio conosce la geografia, gli usi e i costumi di due regioni per grado di abilità: una regione è grande all'incirca come una diocesi o una contea.

**Conversare (CAR/Int)**

Il personaggio è un fine oratore, capace di utilizzare la dialettica per convincere il prossimo, farsi nuovi amici e ottenere informazioni in buona fede, a differenza di *Raggirare* (v. oltre).

**Empatia (PER/Car)**

Consente di indovinare le vere emozioni dell'interlocutore, se questi sia sincero o meno o se cerchi di nascondere qualcosa.

**Furtività<sup>A</sup> (DES/Per)**

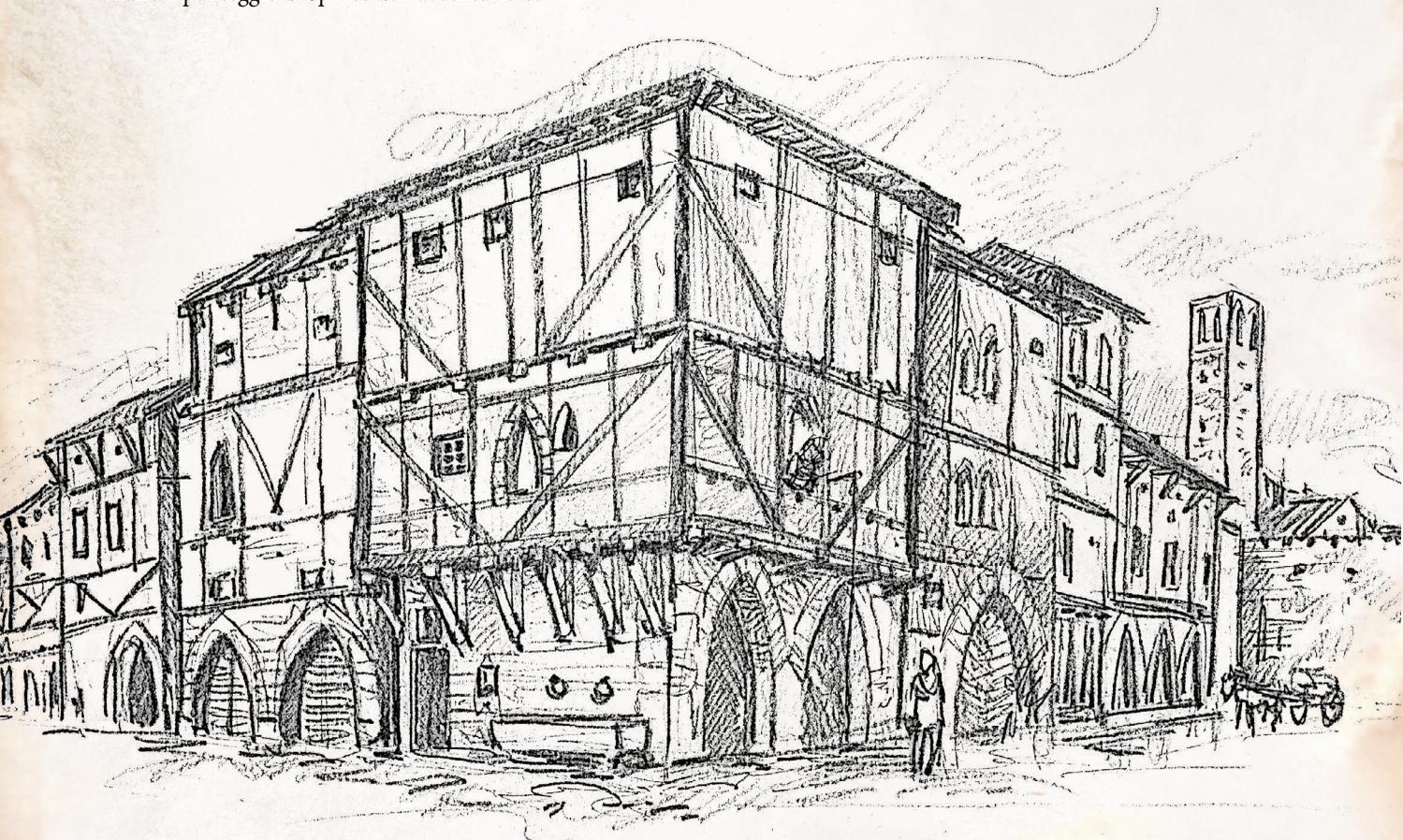
Permette di muoversi con circospezione e in silenzio, sfruttando i ripari e le ombre.

**Gioco d'Azzardo (INT/Per)**

Il personaggio conosce le regole e può partecipare a giochi d'azzardo, compresi (dalla fine del Trecento) i giochi di carte.

**Guarigione (INT/Per)**

Rappresenta un'istruzione medica di base relativa al curare ferite e a prendersi cura dei malati. Ogni successo ottenuto cura 1d6 PF al soggetto, ma la prova avrà 1 successo di penalità per le ferite Gravi, 2 per le Critiche e 3 per le Mortali. Il tempo impiegato sarà di un'ora per livello di Ferita.



**Intrattenere\* (CAR/Per)**

L'abilità permette di recitare, cantare o suonare uno strumento (una tipologia per grado di abilità).

**Lame corte (DES/For)**

Consente di usare lame leggere: coltelli, daghe e spade corte.

**Lingua (PER/Int)**

Ogni grado in *Lingue* aggiunge la conoscenza di una lingua moderna oltre a quella natia.

**Lingua Antica (INT/Vol)**

Ogni grado dispari permette di conoscere una lingua antica; nell'Europa del Medioevo il percorso di studio dovrebbe essere Latino (grado 1), Greco Antico (3) e Aramaico (5).

**Lotta (COS/For)**

Il personaggio sa cavarsela in una rissa combattendo a mani nude.

**Malavita (CAR/Int)**

Permette di muoversi nei bassifondi delle città recuperando informazioni e contatti nel mondo criminale.

**Manualità<sup>A</sup> (PER/Int)**

Le dita del personaggio sono addestrate a compiere giochi di prestigio, scassinare serrature, disattivare trappole e borseggiare con destrezza.

**Mercatura (INT/Car)**

Il personaggio è un abile mercante e conosce il valore dei beni e le rotte commerciali.

**Mestiere\* (COS/Per)**

Rappresenta le capacità richieste in un mestiere di fatica come boscaiolo, contadino, marinaio, pescatore e così via. Ogni mestiere è considerato un'abilità a sé stante.

**Prestanza<sup>A</sup> (FOR/Cos)**

Misura i muscoli del personaggio e può essere usata per saltare, correre, arrampicarsi e sollevare pesi. Migliora il fiato in combattimento e aumenta l'Ingombro del personaggio. È l'abilità con cui effettuare **Reazioni di FOR**.

**Professione\* (speciale)**

Un'abilità di Professione si configura nelle capacità culturali e sociali legate a un'attività in cui vengono offerti servizi: un oste, un chirurgo, un funzionario o un magistrato sono tutti esempi di Professioni. Come per *Artigianato*, le caratteristiche vanno stabilite in accordo con il Narratore.

**Raggiare (CAR/Int)**

Rappresenta la capacità di ingannare, confondere e distrarre il prossimo per raccontare menzogne, corrompere e truffare. Un buon raggiro ha conseguenze più vantaggiose di una minaccia con *Autorità* e richiede meno tempo di *Conversare*, ma se si è smascherati con una Reazione di VOL le conseguenze saranno peggiori.

**Resistenza (COS/For)**

Misura la resistenza del personaggio alla fatica, alle ferite, alle malattie e ai veleni. Aumenta i PF nei Graffi ed è l'abilità relativa alle **Reazioni di COS**.

**Scudi (FOR/Des)**

Il personaggio sa usare gli scudi in battaglia e ottiene un'azione gratuita per turno di combattimento (v. oltre) per parare.

**Sensi Acuti (PER/Int)**

L'abilità consente al personaggio di tenere i suoi cinque sensi sempre all'erta e di individuare dettagli che sfuggirebbero ai più. Le prove possono essere richieste dal giocatore, se il personaggio sta effettivamente cercando qualcosa, o dal Narratore per verificare se l'avventuriero sia consapevole di quanto stia accadendo (per esempio per evitare un'imboscata).

**Sopravvivenza\* (PER/Int)**

Il personaggio sa orientarsi nelle terre selvagge, prevedere il tempo atmosferico, foraggiare e cacciare, seguire e interpretare le tracce.

**Spade (FOR/Des)**

Indica l'addestramento nell'utilizzo delle spade medievali, dalla spada allo spadone a due mani.

**Storia e Leggende (INT/Vol)**

Rappresenta sia lo studio della storia, per quanto era possibile conoscerne nel pieno Medioevo, che la memoria di racconti e tradizioni popolari.

**Teologia (INT/Vol)**

Indica la conoscenza delle Sacre Scritture, delle liturgie, dell'organizzazione e della storia della Chiesa, delle vite dei Santi e delle molte forme del Nemico.



## L'equipaggiamento

**U**na spada forgiata con l'acciaio di Damasco. Un'armatura dei migliori artigiani di Bologna. Un meraviglioso manoscritto miniato. Il Medioevo è anche caratterizzato dalla scoperta e riscoperta di incredibili tecniche per la lavorazione di tessuti, armi e cattedrali.

Tutti gli avventurieri in **IL TEMPO DELLA SPADA** hanno, chi più chi meno, del denaro tra i loro averi. Questo denaro viene diviso in lire d'oro, soldi d'argento e denari anch'essi d'argento. Il rapporto tra essi è quello storico, stabilito nell'antica Roma e sopravvissuto per tutto il Medioevo: una lira d'oro equivale a 20 soldi d'argento, e ogni soldo d'argento vale 12 denari. Tuttavia, per buona parte del nostro periodo storico, l'Occidente non conia più monete d'oro: la lira è un valore teorico equivalente per l'appunto a una libbra d'argento. Solo nel 1252 Firenze e Genova torneranno a battere moneta aurea per commerciare alla pari con i regni musulmani d'Oltremare.

Ne **IL TEMPO DELLA SPADA**, specialmente se la cronaca è storica, gli avventurieri impareranno ben presto a frequentare le botteghe delle città per acquistare armi e armature migliori. La **Qualità di un oggetto incide sulle sue prestazioni; può offrire un bonus al LA nell'abilità relativa oppure Pregi (per armi e armature) a chi li utilizza.**

### I PREGI

I **Pregi** di armi e armature sono caratteristiche speciali che ne riflettono una foggia particolare o una qualità superiore: ogni pregio sarà descritto sulla scheda dell'avventuriero (e già applicato ai punteggi) oppure nel testo dell'avventura, qualora la compagnia si imbatta nell'oggetto.



## Le armi

Ne **IL TEMPO DELLA SPADA**, le armi sono descritte secondo i seguenti termini di gioco:

- ☞ **Danni:** descrive quanto Danno, espresso in Punti Ferita, viene inflitto dall'arma per ogni successo netto di un attacco. La lettera che segue definisce il tipo di Danno inflitto: T(aglio), P(unta) o B(otta). Le armi da punta ignorano 1 punto dell'eventuale Robustezza del bersaglio; le armi da botta provocano la perdita di 1 punto di Riflessi per colpo a segno oltre al Danno normale.
- ☞ **Impatto:** questo valore rappresenta la capacità di un'arma di rompere e spaccare. L'Impatto modifica i successi di una prova d'arma quando un colpo viene parato. Se il valore è positivo, si sottrae all'eventuale Robustezza (v. oltre) dell'armatura del bersaglio, fino ad azzerarla.
- ☞ **Parata:** questo valore rappresenta la propensione di un'arma alla difesa. La Parata modifica i successi di una prova d'arma quando si effettua una parata.
- ☞ **Portata:** la Portata di un'arma indica la sua lunghezza relativamente al combattimento in mischia, da Lunghissima (per alcune armi in asta e lance da cavaliere) a Corta (per i pugnali). Il combattimento a mani nude avviene a Portata Cortissima. Le regole relative all'uso di armi di Portata differente si trovano a p. 30. Alcune armi hanno poi due Portate: possono essere usate a raggi di combattimento diversi.
- ☞ **Gittata:** solo le armi da lancio e da tiro hanno un valore di Gittata, espresso in metri. Finché il bersaglio si trova entro tale Gittata non si avranno modifiche alle prove; per ogni incremento si avrà 1 successo di penalità cumulativo all'attacco.

Data l'enormità di modi per tagliare, impalare e fratturare che il Medioevo ha inventato (parallela a quella dei modi per deflettere, deviare e assorbire), molte armi (e armature) hanno regole particolari, elencate nella tabella alla pagina seguente alla voce Note. Presentiamo di seguito l'elenco:

- ☞ **Agganciare:** la conformazione della testa dell'arma, dotata di ganci o rostri, consente di stratonare l'avversario. Un difensore che pari l'arma perde un punto di Riflessi.
- ☞ **Leggera:** un'arma leggera può sostituire le caratteristiche dell'abilità pertinente con DES/For.
- ☞ **Pesante:** armi sbilanciate che richiedono la spesa di un punto di Riflessi dopo ogni azione.
- ☞ **Ricarica:** le armi a distanza richiedono un certo numero di azioni consecutive per essere nuovamente preparate a fare fuoco.
- ☞ **Solo in sella:** la lancia da cavaliere può essere utilizzata solo a cavallo di un destriero, e la prova relativa può essere effettuata su Cavalcare.

Infine, vanno ancora ricordate due regole particolari riguardanti balestre e scudi.

Per quanto riguarda le **balestre**, dato che la forza del proiettile dipende dal meccanismo, il Danno base non viene influenzato dalla Forza del proprietario.

Per gli **scudi** invece, ricordiamo che chiunque ne impugni uno e possieda l'abilità relativa almeno al primo grado avrà diritto a effettuare **una parata come azione gratuita per ogni turno** di combattimento (p. 26). Uno scudo può inoltre essere utilizzato come arma d'offesa per spingere via avversari in lotta e bestie feroci, sbattendolo letteralmente addosso al nemico.



<b>Lame Corte</b>	<b>Costo</b>	<b>Peso</b>	<b>Danni</b>	<b>IMP</b>	<b>PAR</b>	<b>Portata</b>	<b>Gittata</b>	<b>Note</b>
Spada corta o daga	6 soldi	1	7 T	-1	0	M	-	
Coltello o Pugnale	2 soldi	0,5	5 T	-1	-2	C	5	

<b>Spade</b>	<b>Costo</b>	<b>Peso</b>	<b>Danni</b>	<b>IMP</b>	<b>PAR</b>	<b>Portata</b>	<b>Gittata</b>	<b>Note</b>
Spada a una mano	12 soldi	1,5	10 T	0	0	M	-	
Spada lunga (1 o 2 mani)	15 soldi	2	11 T	+1	0/+1	M	-	<i>Pesante (a una mano)</i>
Falcione o Scimitarra	10 soldi	2	9 T	+1	-1	M	-	
Spadone a due mani	30 soldi	3,5	15 T	+2	+2	L	-	<i>Pesante</i>

<b>Asce e armi da botta</b>	<b>Costo</b>	<b>Peso</b>	<b>Danni</b>	<b>IMP</b>	<b>PAR</b>	<b>Portata</b>	<b>Gittata</b>	<b>Note</b>
Accetta	4 soldi	1	8 T	0	-2	M	5	<i>Leggera, Agganciare</i>
Ascia da battaglia	8 soldi	2	12 T	+1	-1	M	-	<i>Pesante, Agganciare</i>
Ascia a due mani	20 soldi	4	16 T	+2	-1	L	-	<i>Pesante, Agganciare</i>
Azza o maglio (due mani)	16 soldi	6	12 B	+2	0	M	-	<i>Pesante</i>
Martello da guerra	12 soldi	2	8 P	+1	-1	M	-	<i>Pesante, Agganciare</i>
Mazza	8 soldi	2	6 B	+1	-1	M	-	
Randello	-	2	4 B	+1	-1	M	-	<i>Pesante</i>

<b>Armi in Asta</b>	<b>Costo</b>	<b>Peso</b>	<b>Danni</b>	<b>IMP</b>	<b>PAR</b>	<b>Portata</b>	<b>Gittata</b>	<b>Note</b>
Alabarda	15 soldi	5	14 T	+2	-1	L	-	<i>Agganciare</i>
Bastone rinforzato	2 soldo	2	5 B	+1	0	L	-	<i>Leggera</i>
Corsesca	10 soldi	5	11 P	0	+1	L	-	
Giavelotto	2 soldo	1,5	6 P	0	-2	M	20	
Lancia	4 soldi	3	9 P	+1	0	L	10	
Lancia da cavaliere	10 soldi	4	15 P	+2	-2	LL	-	<i>Pesante, solo in sella</i>
Partigiana	10 soldi	6	12 T	+1	+1	L	-	
Picca	6 soldi	4	8 P	+2	-1	LL	-	
Roncone	8 soldi	5	12 T	+1	-1	L	-	<i>Agganciare, Pesante</i>

<b>Archi</b>	<b>Costo</b>	<b>Peso</b>	<b>Danni</b>	<b>IMP</b>	<b>PAR</b>	<b>Portata</b>	<b>Gittata</b>	<b>Note</b>
Arco corto	8 soldi	1	7 P	0	-	-	20	<i>Ricarica 2</i>
Arco lungo	15 soldi	1,5	9 P	+1	-	-	25	<i>Ricarica 2, Pesante</i>

<b>Balestre</b>	<b>Costo</b>	<b>Peso</b>	<b>Danni</b>	<b>IMP</b>	<b>PAR</b>	<b>Portata</b>	<b>Gittata</b>	<b>Note</b>
Balestra leggera	20 soldi	3	10 P	+1	-	-	25	<i>Ricarica 6</i>
Balestra pesante	30 soldi	4	12 P	+2	-	-	35	<i>Ricarica 8</i>

<b>Scudi</b>	<b>Costo</b>	<b>Peso</b>	<b>Danni</b>	<b>IMP</b>	<b>PAR</b>	<b>Portata</b>	<b>Gittata</b>	<b>Note</b>
Brocchiere	4 soldi	1	1 B	-1	0	C	-	<i>Leggera</i>
Scudo	6 soldi	3	3 B	0	+1	C	-	
Scudo a goccia	10 soldi	5	5 B	+1	+2	C	-	<i>Pesante</i>

## Le armature

Tutti gli avventurieri farebbero bene a indossare un'armatura leggera come un corpetto di cuoio: anche la corazza più sottile può proteggere dalle cadute, dalle escoriazioni e dagli animali più piccoli.

Le armature possono proteggere in due modi differenti:

- ☞ con il loro valore di Robustezza. Il valore di Robustezza di un'armatura si sottrae ai successi netti dell'attacco; viene diminuito di 1 se il Danno è da punta e può essere ridotto dall'Impatto dell'arma avversaria, fino a 0 (v. sotto);
- ☞ con il loro valore di Protezione. La Protezione si sottrae ai Danni finali, fino ad azzerarli.

Le armature dotate di Robustezza hanno anche un valore di **Punti Ferita**, a indicare quanti Danni possono sopportare. **Ogni successo di attacco assorbito infliggerà 1 PF di Danno all'armatura, e ogni 10 PF persi la Robustezza diminuirà di 1.** Raggiunti 0 PF l'armatura cadrà a pezzi e non potrà essere più recuperata.

La Robustezza di un'armatura può essere influenzata dal valore d'**Impatto** dell'arma che la colpisce. Infatti, se chi indossa un'armatura dotata di Robustezza non para, l'Impatto dell'arma si sottrarrà alla Robustezza fino ad azzerarla ai fini del calcolo del Danno.

Il valore di Robustezza ha inoltre un secondo effetto: si applica come **successi di penalità alle prove di Acrobazia, Archi, Furtività, Manualità, Nuotare, Prestanza.**

### Esempio

*Un'armatura imbottita, con la sua Protezione di 4, sottrae 4 al Danno totale causato da un attacco.*

La tabella presenta le principali armature medievali, dalla più leggera alla più pesante.

Armature	Costo	Peso	Robustezza e Protezione
Cuoio morbido	2 soldi	3 kg	0 / 2
Imbottita	8 soldi	4 kg	0 / 4
Cuoio indurito	1 lira	10 kg	1 / 0
Corazza di scaglie	4 lire	16 kg	1 / 3
Cotta di maglia	8 lire	18 kg	2 / 0
Composita	14 lire	20 kg	2 / 3

Le armature medievali non erano rapide da indossare, e le più pesanti prevedevano la presenza di un aiutante per completare l'operazione.

Un'armatura richiede un tempo per essere indossata pari a un minuto, più un minuto addizionale per punteggio di Robustezza. Le armature composite richiedono il doppio del tempo se il personaggio non può contare su un aiutante.

Un'armatura può anche essere indossata di fretta, ma in questo caso imporrà un successo di malus alle azioni del personaggio. Per indossare in fretta un'armatura, o per liberarsene, i tempi sono la metà di quanto indicato per indossarla correttamente.

## L'alchimia

L'abilità di *Alchimia* consente di creare molte sostanze capaci di curare e fortificare chi le utilizza: troverete tutte le regole relative nel manuale base.

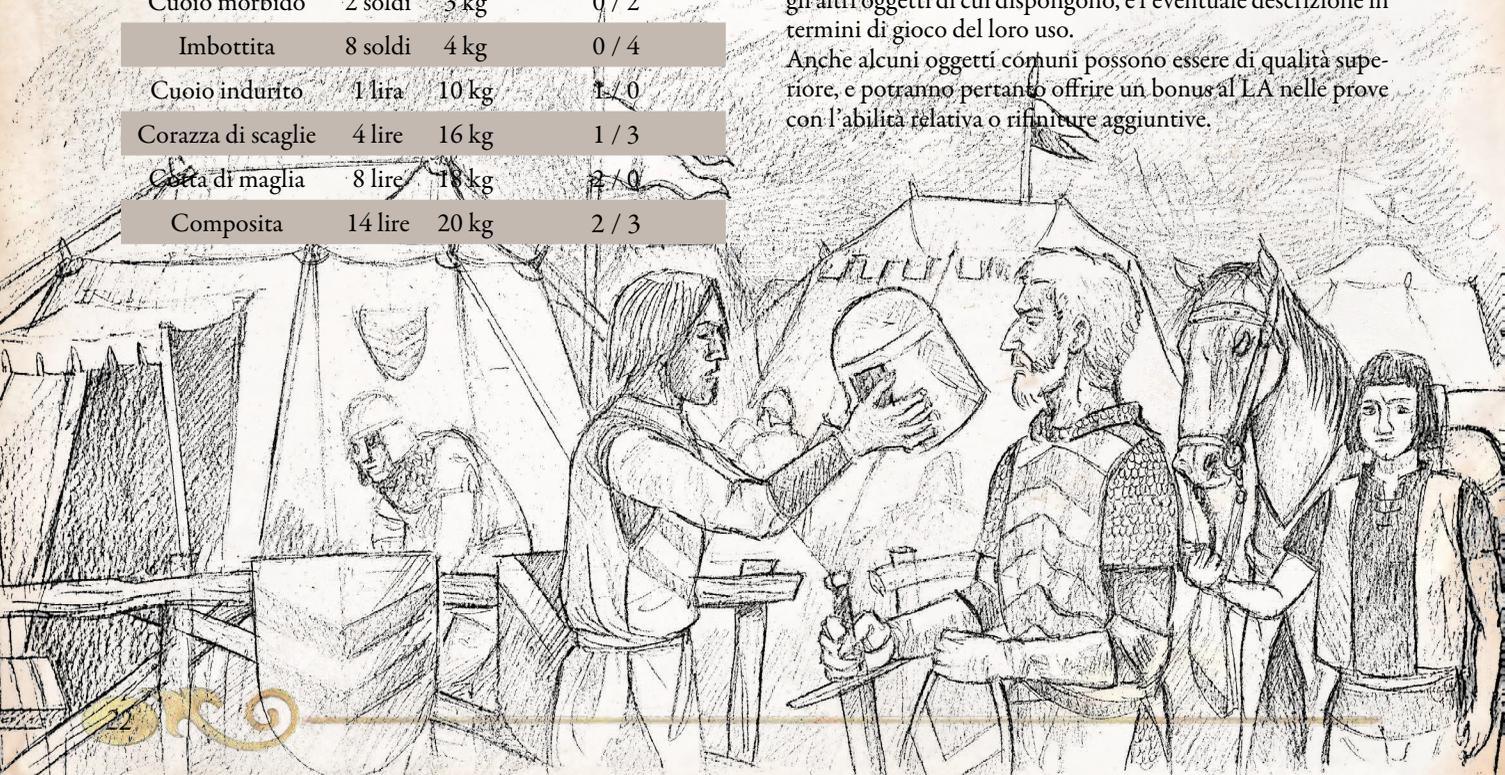
Alcuni degli avventurieri pregenerati possono possedere all'inizio del gioco un certo numero di sostanze curative, il cui funzionamento è indicato di seguito:

- ☞ **Balsami:** applicare un balsamo richiede una decina di minuti e consente il ripristino dei PF indicati, espressi in d6, al ritmo di uno ogni 10 minuti. Il numero di d6 curati viene ridotto di 1 per le ferite Gravi, due per le Critiche e tre per le Mortali.
- ☞ **Infuso di vigore:** chi beve questo infuso avrà, per 1d6 ore, un bonus di +3 ai punti Fatica in Fresco e di +9 ai PF nei Graffi. Al termine dell'effetto i bonus svaniranno e verranno sottratti ai valori correnti.
- ☞ **Tonico:** bere un tonico consente il recupero dei punti Fatica indicati, anche se sarà possibile assumerne solo una dose nell'arco della stessa giornata.

## Oggetti comuni

I nostri avventurieri non hanno solo armi e armature con loro, beninteso! Sulle schede pregenerate sono elencati tutti gli altri oggetti di cui dispongono, e l'eventuale descrizione in termini di gioco del loro uso.

Anche alcuni oggetti comuni possono essere di qualità superiore, e potranno pertanto offrire un bonus al LA nelle prove con l'abilità relativa o rifiniture aggiuntive.



## All'avventura!

*“Chiedetegli il paese di Spagna,  
Tortolouse e Portpaillart-sur-mer,  
Poi Nîmes, la città potente,  
e ancora Orange che tanto merita di essere lodata*

- Anonimo, *Charroi de Nîmes*, prima metà del XII secolo

Come per molti racconti, fumetti, videogiochi, film e serie televisive anche in un gioco di ruolo il tema del viaggio è una componente importante della trama. I viaggi di **IL TEMPO DELLA SPADA** sono duri e difficili: l'obiettivo delle regole è cercare di riprodurre con dadi e prove di abilità le difficoltà, le privazioni e l'ardimento necessario per affrontare, spesso a piedi, lunghi cammini al gelo o al caldo, per sentieri di montagna o antiche strade sommerse dal muschio.

Per cominciare, consideriamo che un uomo medio abbia una velocità oraria pari al Movimento espresso in chilometri, se si viaggia su una strada o un sentiero battuto e si ha un Ingombro al massimo Leggero. È chiaro che il tipo di terreno, le condizioni climatiche e la visibilità andranno a peggiorare questa velocità, come indicato di seguito:

Condizioni	+/-
Terreno impegnativo ( <i>colline, boschi, deserti</i> )	-1
Terreno impervio ( <i>montagne, foreste</i> )	-2
Terreno difficile ( <i>giungla, palude</i> )	-3
Notte	-1
Pioggia o nebbia	-1
Pioggia battente, nevicata	-2
Tempesta, bufera, tormenta di neve	-3

### La Fatica

Quando un personaggio si sottopone a un'azione stancante, è soggetto a condizioni atmosferiche estreme, oppure non può nutrirsi, bere e riposare, la stanchezza può causare la perdita di uno o più Punti Fatica.

Perdendo Punti Fatica, il Livello di Fatica del personaggio potrà scendere da Fresco a Stanco e poi a Sfinito. Quando ciò succede, il personaggio incorre in penalità dipendenti dal Livello di Fatica in cui si trova: -1 ai successi di tutte le sue prove se Stanco e -2 se Sfinito. Le penalità della Fatica sono cumulative con quelle derivanti dalle ferite.

Il Narratore può richiedere una **Reazione di COS (o Reazione di Fatica)** quando un personaggio compie un'attività frenetica (correre, combattere, scalare e nuotare) o prolungata (lavorare, viaggiare, studiare e così via), come descritto di seguito. Chi indossa armature subisce una penalità alla Reazione pari alla Robustezza dell'armatura stessa.

Fallire una Reazione di Fatica significa perdere un Punto Fatica per successo Non Contrastato.

### ATTIVITÀ FRENETICHE

Le attività frenetiche sono le azioni più stancanti che un avventuriero possa compiere nel breve periodo.

☞ **Correre e combattere.** Un personaggio che corre o che combatte può continuare a farlo per un numero di turni pari al punteggio di COS più i gradi di Prestanza e Resistenza. Al di là di questo periodo è necessario tentare una Reazione di Fatica contro un successo di difficoltà: se riesce, può continuare a correre e combattere per lo stesso intervallo di tempo. Il lancio ha un successo di difficoltà addizionale per ogni ripetizione consecutiva del tiro, ed è influenzato dalla Robustezza dell'armatura. Nel momento in cui la Reazione fallisce il personaggio, oltre a subire la normale perdita di Punti Fatica, dovrà riposare almeno 10 minuti senza compiere azioni stancanti. Se non può riposare perderà un ulteriore punto Fatica a ogni turno.

☞ **Nuotare e scalare.** Valgono qui le regole viste sopra, con due eccezioni: il tempo viene misurato in decine di minuti e alla Reazione si applicano i modificatori per la difficoltà della nuotata o della scalata.

Un personaggio che si sia dedicato a un'attività frenetica, ma che possa riposarsi senza compiere altre azioni per almeno 10 minuti, può immediatamente recuperare fino a uno dei Punti Fatica appena persi.

### SFORZI PROLUNGATI

Gli sforzi prolungati comprendono attività lavorative, di viaggio e di studio fino a otto ore al giorno e costringono chi le compie a effettuare una o più Reazione di Fatica.

In condizioni normali, questa Reazione va effettuata a fine giornata e contro la minaccia di 1 successo. Tuttavia, molte condizioni possono incrementare la difficoltà di questa Reazione, come indicato dalla tabella seguente:

Condizione	Successi
In viaggio su terreno difficile ( <i>colline, boschi, deserti, pietraie</i> )	+1
In viaggio su terreno molto difficile ( <i>foreste, montagne, paludi</i> )	+2
Pioggia, nebbia	+1
Tempesta, bufera	+2
Nevicata o grandinata	+3
Caldo o freddo estremi	da +1 a +3
Indossare un'armatura	Robustezza
Viaggiare di notte	+1
Aumentare il passo: da +1 a +3 al movimento	da +1 a +3
Rallentare il passo: -1 al movimento	-1
In sella	-1
Sforzo prolungato (ogni due ore aggiuntive oltre le prime otto)	+1
Lavoro pesante	+1

All'aumentare della minaccia aumenta anche la frequenza con cui si devono effettuare Reazioni di Fatica, come segue:

Difficoltà	Frequenza
Fino a 2 successi	ogni 8 ore
3 o 4 successi	ogni 4 ore
5 o 6 successi	ogni 2 ore
7 o 8 successi	ogni ora
9 successi o più	ogni mezz'ora

### Esempio

Un gruppo di avventurieri si è messo in viaggio durante una calda mattinata di metà maggio. Si sono mossi a passo normale per tutta la mattinata su una pista agevole in terra battuta. Verso metà pomeriggio, dopo l'ora Nona (tra le 15 e le 16) però ha iniziato a piovere e la strada è divenuta un rio di fango.

*Il Narratore comunica ai giocatori che se vogliono proseguire dovranno effettuare una Reazione di Fatica ogni 4 ore e contro 4 successi (1 successo di base, +2 per la pioggia forte, +1 per il terreno fangoso). Dopo averne discusso, i giocatori scelgono di aspettare che il tempo migliori per proseguire, piuttosto che rischiare la perdita di troppi Punti Fatica.*

Chini sotto la pioggia, i nostri avventurieri si traggono sul ciglio della strada cercando riposo tra gli alberi, nella speranza di poter proseguire il viaggio presto in condizioni meno pericolose.

### PRIVAZIONI

Le privazioni di acqua, cibo e riposo causano una perdita automatica di Punti Fatica.

La fame provoca la perdita di un Punto Fatica, più un punto ulteriore per giorno trascorso a digiuno.

La sete provoca la perdita di 2 Punti Fatica, più 2 ulteriori per giorno trascorso senza bere; la perdita può essere raddoppiata in climi caldi e regioni aride.

Infine il sonno. Una notte disturbata, che impedisca almeno 6 ore di sonno, costerà 1 Punto Fatica; 2 Punti Fatica se si è dormito meno di tre ore e infine 4 Punti Fatica se si passa la notte in bianco.

### SFINITI!

Quando un personaggio non ha più Punti Fatica sviene per la stanchezza accumulata: il suo corpo lo obbliga a riposare! Solo quando riotterrà almeno un Punto Fatica potrà riprendere i sensi. Se un personaggio è soggetto a un'ulteriore perdita di Punti Fatica quando li ha già esauriti, subirà un Danno ai Punti Ferita.

Ogni punto Fatica perso quando il personaggio si trovi già a 0 in Sfinito si trasforma in 1d6 PF di Danno, che verrà subito senza poter applicare né la Robustezza né la Protezione di eventuali armature.

## Il riposo

Gli avventurieri che vogliono avere una lunga e redditizia carriera impareranno ben presto a mediare tra le esigenze del viaggio e il bisogno di riposare. Riposare è quindi, come nella vita reale, una necessità pressante.

Per "riposo" si intende un periodo, continuativo, di almeno 6 ore di sonno. Durante questo periodo gli avventurieri recuperano tra 1 e 4 Punti Fatica in base alla qualità del riposo e delle provviste consumate. Una notte in sacco a pelo e un po' di carne secca faranno recuperare certo meno forze che un letto imbottito dopo un lauto banchetto.

Indossare un'armatura dotata di Robustezza impedisce il recupero della Fatica e anzi comporta una perdita addizionale di Punti Fatica pari alla Robustezza stessa.

Come descritto più avanti, il riposo permette di recuperare anche un numero di Punti Ferita pari a 1 più il bonus di COS dell'avventuriero. Infine, sarà possibile recuperare durante il riposo Punti Spirito pari a 1 più il bonus di VOL.



# Il Combattimento

**I** combattimenti de **IL TEMPO DELLA SPADA** sono pericolosi e dovrebbero rappresentare il culmine di una particolare sequenza di scene narrative. Spesso gli avventurieri e PNG cercheranno di evitare lo scontro; in alcuni casi l'uso della forza sembrerà l'unica soluzione. **Durante uno scontro, il tempo verrà calcolato in Turni rappresentanti ognuno circa 5 secondi di tempo di gioco. In ciascun turno di gioco, ogni personaggio potrà effettuare uno Scatto, ovvero muoversi del suo valore in movimento in metri, ed eseguire un'azione:** è possibile muoversi e poi agire, oppure compiere un'azione e poi spostarsi.

## L'ORDINE DI RIFLESSI

All'interno del turno, le azioni di personaggi, alleati e antagonisti, verranno dichiarate e risolte in ordine di Riflessi. Il combattente con il punteggio più alto di Riflessi dichiara e risolve quindi la sua azione per primo. Dopo di lui toccherà agli altri contendenti in ordine decrescente di Riflessi. Qualora i Riflessi di più combattenti siano uguali, le azioni saranno dichiarate e risolte in simultanea. Quando tutti i personaggi coinvolti hanno agito, il turno di gioco finisce e si passa a quello successivo.

Attenzione però! Ne **IL TEMPO DELLA SPADA** ci sono molte azioni e situazioni che possono far perdere o guadagnare punti di Riflessi. **All'inizio di ogni nuovo turno i combattenti conservano il punteggio di Riflessi con cui hanno concluso il precedente.**

L'ordine di iniziativa determinato dai Riflessi è quindi un valore dinamico che viene influenzato dalle vostre scelte!

## LA SORPRESA

Durante un agguato, alcuni personaggi potrebbero essere colti di sorpresa. I personaggi potenzialmente inconsapevoli devono tentare un confronto tra i loro *Sensi Acuti* e la *Furtività* di chi tende l'agguato. Se il combattente che sta subendo l'agguato fallisce la prova, subisce due conseguenze: permette all'avversario di effettuare un'azione prima dell'inizio dello scontro e inizia il primo turno con un punto di Riflessi in meno per ogni successo non contrastato nel confronto.

### Esempio

Con il pugnale tra i denti, Athelstan (Riflessi 10) si avvicina di soppiatto a una guardia (Riflessi 8) pronto a tenderle un agguato.

*Stefano effettua una prova di Furtività e ottiene 3 successi. La guardia ottiene 1 successo su Sensi Acuti, e riduce così a 2 i successi netti per il cacciatore. Egli avrà diritto a un'azione gratuita prima dell'inizio dello scontro, dopodiché il primo turno di combattimento comincerà con Athelstan a Riflessi 10, mentre la sfortunata guardia partirà a 6, avendo "speso" 2 punti di Riflessi per rendersi conto di quello che sta accadendo!*

Silenzioso come un'ombra, Athelstan scivola dietro la guardia ignara e, senza esitazioni la pugnala. Con un grido, la guardia si volta, incespica e impreca cercando disperatamente di difendersi dal cacciatore che la incalza.

## SENZA FIATO

Finché il valore di Riflessi di un personaggio è pari o superiore a 0 egli può agire normalmente. **Nel momento in cui i Riflessi scendono sotto lo 0, il personaggio è Senza Fiato e perde la possibilità di agire.** Si considera che il poveretto sia sbilanciato, stordito da un colpo ricevuto o confuso dal caos della battaglia.

Un personaggio Senza Fiato può comunque effettuare Reazioni senza perdere ulteriori punti di Riflessi ma con 1 successo di penalità, più 1 successo di penalità ulteriore per ogni Reazione già effettuata nello stesso turno. Inoltre, chiunque porti un attacco nei suoi confronti riceverà un successo bonus.

**All'inizio del turno seguente il personaggio dovrà obbligatoriamente effettuare un'azione di Attesa per ripristinare il suo punteggio di Riflessi.**

## MANOVRE COMBinate

Molte azioni di combattimento consentono l'utilizzo di abilità correlate per migliorare l'esito della prova finale. **All'interno dei Turni di combattimento, l'utilizzo di una Manovra Combinata richiede la spesa di 3 punti di Riflessi.** Alcuni talenti o Pregi delle armi possono diminuire il costo in Riflessi fino a un minimo di 0. Si possono proporre molte diverse Manovre Combinate in combattimento.

Riportiamo qui le principali:

- ☞ **Attacco acrobatico:** *Acrobazia* come correlata di un'abilità con armi da mischia o di *Lotta*.
- ☞ **Colpo alle spalle:** *Furtività* come correlata di un'abilità d'arma o *Lotta*, purché il bersaglio sia ignaro della presenza dell'attaccante.
- ☞ **Colpo poderoso:** *Prestanza* come correlata di un'abilità con armi da mischia o di *Lotta*.
- ☞ **Trucchi sporchi:** *Raggirare* come correlata di un'abilità con armi da mischia o *Lotta*, purché il bersaglio possa vedere l'attaccante.

## AZIONI GRATUITE

**In alcuni casi, un personaggio può avere la possibilità di compiere azioni gratuite, ovvero che non "consumano" l'azione standard.** Attaccare con l'arma secondaria, parare con lo scudo, voltarsi a destra o a sinistra, pronunciare una breve frase, lanciare un grido, lasciare cadere un oggetto sono tutti esempi di azioni gratuite.

All'interno di un turno, le azioni gratuite che il personaggio può compiere vanno dichiarate e risolte in base all'ordine di Riflessi. Un personaggio "senza fiato", ovvero con un punteggio di Riflessi negativo, perde la possibilità di effettuare tutte le azioni, comprese le gratuite.

## REAZIONI IN COMBATTIMENTO

Normalmente, durante il combattimento le Reazioni, tra cui la schivata, richiedono una spesa di Riflessi pari ai successi del pericolo da cui ci si difende.

Ciò fatto vengono lanciati i dadi: se il personaggio contrasta il pericolo, per ogni successo netto potrà recuperare uno dei punti così spesi.

### Esempio

Albrecht fa appena in tempo a vedere un balestriere scoccare verso di lui, e cerca di tuffarsi di lato per evitare il quadrello. La minaccia di questo attacco è 2 successi.

Simone cerca di contrastare questo valore con una Reazione di DES, ovvero un lancio sull'abilità *Agilità*. Ottiene 3 successi: il costo in Riflessi della Reazione sarà dunque di solo 1 (3 successi della Reazione, -2 successi della minaccia).

Con sangue freddo, Albrecht valuta in una frazione di secondo la traiettoria del quadrello e si fa da parte, lasciandolo saettare via innocuo.

Tutte le Reazioni, tranne quelle basate sulla DES, sono obbligatorie: il personaggio deve lanciare i dadi e subire la perdita di Riflessi indicata. Come descritto sopra, la **schivata** è una speciale Reazione di DES che consente a un difensore coinvolto in un combattimento in mischia di causare una perdita di Riflessi all'attaccante pari ai successi netti della Reazione. **Come tale, non è possibile usare i successi netti di una schivata per ridurre il costo della stessa.**

## Attacchi e Difese

**Durante il combattimento, i combattenti possono impiegare un'azione per effettuare un Attacco con l'arma.** Gli attacchi si risolvono come Prove di Abilità effettuate sull'abilità d'arma appropriata; i modificatori applicabili sono i seguenti:

Condizione	+/-
Attaccante più in alto	+1
Difensore senza fiato (Riflessi negativi)	+1
Difensore a terra	+1
Difensore immobilizzato	+2

Quando un personaggio subisce un attacco può effettuare una Difesa dopo aver visto il risultato dell'attaccante e a prescindere dai rispettivi punteggi di Riflessi. Un personaggio può scegliere di difendersi in due modi:

- ☞ **Con una parata.** La parata è considerata un'azione oppure un'azione gratuita se si usa uno scudo. Può essere dichiarata solo se il difensore non ha ancora agito nel turno, oppure se non ha ancora usato la sua un'azione gratuita con lo scudo. In entrambi i casi, l'attaccante applica il bonus di Impatto dell'arma ai successi dell'attacco, il difensore quelli di Parata a quelli della difesa.
- ☞ **Con una schivata.** La schivata è una speciale Reazione di DES. Ha quindi un costo in Riflessi dato dai successi dell'attacco avversario. Tuttavia, a differenza di una normale Reazione, non sarà possibile ridurne il costo in Riflessi, a meno che non si stia schivando un attacco a distanza (v. oltre).

Una volta risolto il confronto, **se a vincere è stato l'attaccante, egli causerà un Danno dato dal Danno base dell'arma (più eventuali modificatori) moltiplicato per i successi netti dell'attacco.** Se il difensore possiede un'armatura, i successi netti potrebbero essere diminuiti dalla Robustezza di quest'ultima e il Danno finale ridotto dall'eventuale Protezione.

Attenzione però: **l'Impatto di un'arma va a diminuire la Robustezza dell'armatura del bersaglio, fino ad azzerarla.** In altre parole, se volete avere la meglio su un avversario ben protetto, usate asce e mazze!

### Esempio

Albrecht, armato di spada e scudo e con addosso una cotta di maglia, affronta un bandito armato di ascia.

*Il Narratore dichiara l'ordine di Iniziativa. Il bandito, interpretato dal Narratore, agisce a Riflessi 11, mentre Albrecht, interpretato da Simone, a 10. Il bandito agisce quindi per primo e attacca con l'ascia (Danno da taglio, Impatto +1), ottenendo 3 successi. Simone decide di difendere usando la parata gratuita offerta dallo scudo del suo cavaliere. Ottiene solo 1 successo, che viene alzato a 2 perché lo scudo ha un valore Parata di +1. Purtroppo però, dato che Simone ha dichiarato una parata, l'attacco del suo avversario ottiene 1 successo bonus per l'Impatto dell'ascia. Il risultato finale della prova è quindi 4 successi per il Narratore e 2 per Simone. L'attacco riesce con 2 successi netti. Per fortuna di Simone, il suo personaggio indossa una pesante cotta di maglia (Robustezza 2), che interviene a questo punto per deflettere 2 successi netti dall'attacco, portando i successi netti a zero.*

Il bandito carica e vibra un feroce colpo d'ascia. Non rendendosi del tutto conto della violenza dell'impatto, Albrecht alza il braccio dello scudo per parare. L'ascia si abbatte su di lui, piegando lo scudo verso il basso e raschiando giù lungo il torso corazzato del cavaliere. Albrecht deglutisce a vuoto: se non avesse indossato la sua cotta di maglia, la lama lo avrebbe sicuramente aperto a metà!

**Se è invece il difensore a vincere, egli infliggerà una perdita ai Riflessi dell'attaccante pari ai successi netti della difesa,** riuscendo con la sua parata o schivata a sbilanciare il nemico e a mettersi in una posizione di vantaggio.

### Esempio

Athelstan (Riflessi 9) il cacciatore corre in soccorso di Albrecht, ma un altro bandito (Riflessi 10) gli sbarra la strada. I due si fronteggiano, il primo usa una spada corta (Par -1), il secondo una clava impugnata a due mani (Imp +1).

*A Riflessi 10, il Narratore dichiara 1 successo per l'attacco del brigante. Stefano, il giocatore di Athelstan, valuta che parare sarebbe troppo pericoloso dati i valori di Impatto e Parata delle due armi e decide di schivare. Spende un punto di Riflessi per la Reazione di Des e lancia i dadi, ottenendo 4 successi! L'attaccante perde 3 punti di Riflessi (pari ai successi netti della difesa), mandando il brigante a Riflessi 7.*

Il brigante mena una botta contro il cacciatore. Pur non essendo un colpo preciso, Athelstan nota che il peso della clava comporta un pericolo. Meglio stare fuori dalla traiettoria! Con una manovra sprezzante, si abbassa all'ultimo secondo quanto basta a evitare la clava; il brigante ruota quasi su se stesso, sbilanciato dalla forza del colpo. Athelstan si prepara a replicare.

È facile comprendere che un paio di difese ben riuscite ridurranno via via i Riflessi dell'avversario.

Addirittura, se l'attaccante fallisce il lancio d'attacco, il difensore può comunque dichiarare una difesa, specialmente una schivata. In tal modo tutti i successi della difesa si tradurranno in una perdita di Riflessi per l'avversario. Ciò simula non tanto una manovra difensiva, quanto un tentativo del difensore di sfruttare l'errore dell'attaccante al fine di sbilanciarlo ulteriormente.

Queste sono le regole base per il combattimento ne **IL TEMPO DELLA SPADA**: seguono alcuni casi specifici per il combattimento a distanza e in gioco stretto.



## ATTACCHI A DISTANZA

Gli attacchi a distanza richiedono un'azione e la prova di abilità relativa all'arma usata, che sia da tiro (archi, balestre) o da lancio (lance, giavellotti, coltelli o pugnali); altri oggetti possono essere lanciati con una prova di *Prestanza*.

**Nel combattimento a distanza è possibile effettuare una manovra combinata di *Sensi Acuti* per prendere la mira prima del tiro, al costo di 3 punti di Riflessi.**

Si presume che, al momento del tiro, il personaggio sia fermo e in posizione stabile. Se invece l'attaccante ha compiuto almeno uno scatto oppure si trova in sella a una cavalcatura riceve 2 successi di penalità agli attacchi a distanza. La penalità aumenta per movimenti più complessi e rapidi, come durante una galoppata.

Finché il bersaglio si trova entro **Gittata**, la distanza tra questo e il tiratore non influisce. Per ogni incremento di Gittata la prova riceverà un successo di penalità.

### Esempio

*L'arco di Athelstan ha una Gittata di 20 metri; finché il bersaglio si trova entro 20 metri non ci sono penalità alla prova. Da 21 a 40 metri avrà 1 successo di penalità al tiro; da 41 a 60 2 successi e così via.*

Il combattimento a distanza può subire anche l'influenza di altri fattori (copertura, vento, visibilità, Taglia e velocità del bersaglio) come indicato nella tabella seguente.

### Attacchi a distanza

3/4 di copertura ( <i>dietro merlature o feritoie</i> )	-3
Metà copertura ( <i>dietro finestre o un tronchi</i> )	-2
1/3 di copertura ( <i>dietro un arbusto</i> )	-1
Taglia minuscola o minuta	-3, -2
Taglia grande, enorme o gigantesca	da +1 a +3
Fino a Movimento 5	0
Movimento 6-10	-1
Movimento 11-15	-2
Movimento 16 o maggiore	-3
Pioggia	-1
Pioggia battente o nevicata	-2
Vento forte	-1
Vento molto forte	-3
Nebbia leggera, notte di luna piena	-1
Luna calante o crescente	-2
Nebbia fitta, notte senza luna	-3

Per difendersi da un attacco a distanza è possibile usare una parata di scudo o tentare una schivata, ma se il difensore vince il confronto i successi netti non ridurranno i Riflessi dell'attaccante: diminuiranno invece l'eventuale costo della difesa stessa come per le normali Reazioni. In altre parole non potete con la vostra schivata sbilanciare qualcuno che vi prende di mira, ma potete farvi da parte in modo più rapido!

## GIOCO STRETTO

Quando non sono coinvolte armi nello scontro il raggio del combattimento diminuisce ulteriormente e si parla di Raggio Cortissimo o Gioco Stretto, in cui non si utilizzano le armi ma si combatte a mani nude.

L'abilità principale del combattimento senz'armi è *Lotta* e le manovre che possono essere tentate oltre a quelle già viste per la mischia sono:

☞ **Le percussioni.** Il personaggio può tirare due pugni (uno dei due avrà due successi di penalità, a scelta del personaggio) oppure un calcio. Il calcio è considerato alla stregua di un'arma Pesante: ogni attacco implica la perdita di un punto di Riflessi per lo sbilanciamento. I Danni e i valori in gioco sono i seguenti:

	Danno	Impatto e Parata	Portata	Note
Pugni	1 B	-2/-2	C	
Calci	3 B	-1/-1	C	<i>Pesante</i>

☞ **Le prese.** Una presa viene risolta con una prova di *Lotta* con un successo di penalità per afferrare il braccio o la gamba di un avversario. Se l'attacco riesce, la parte afferrata è inutilizzabile e nessuno dei contendenti può compiere azioni di Movimento. Dal momento in cui inizia una presa, nella sua prossima azione il difensore potrà cercare di divincolarsi, iniziando un Confronto Prolungato di *Prestanza* contro i successi netti dell'attaccante. Da parte sua, per ogni successo netto dell'attacco, colui che effettua la presa riceve un grado bonus alla prossima azione di attacco senz'armi contro il medesimo avversario e potrà effettuare: una percussione, uno sbilanciamento (il nemico dovrà tentare una Reazione di FOR per non cadere e perdere per ogni successo non contrastato un punto di Riflessi) oppure iniziare un bloccaggio.

☞ **Il bloccaggio** ha lo scopo di consolidare una presa attraverso un Confronto Prolungato avente 3 successi come soglia di vittoria. Durante un bloccaggio, entrambi i contendenti sono obbligati a usare la loro azione del turno per un Confronto Prolungato di *Lotta* o *Prestanza* e a rispondere alle azioni avversarie con una Reazione di FOR. L'attaccante potrà considerare i successi netti della presa effettuata come già accumulati, e dovrà ottenere 3 successi per bloccare la vittima; viceversa, il difensore dovrà azzerare i successi avversari per liberarsi.

Quando il bloccaggio si completa la vittima è alla mercé dell'attaccante. Se altri nemici la prendono di mira avrà 3 successi di penalità alle difese. L'attaccante può decidere inoltre di:

☞ immobilizzare completamente l'avversario, se ha a disposizione una corda (tre azioni) o un paio di manette (un'azione);

☞ effettuare una leva articolare sulla parte bloccata per causare lesioni. L'attaccante effettua un lancio su *Lotta* senza concedere difesa e ottenendo anche un successo bonus.

## Azioni di Iniziativa

Queste azioni vanno a modificare il punteggio di Riflessi dei contendenti e dunque l'ordine di iniziativa.

### RIFIATARE

All'inizio di ogni nuovo turno, ogni partecipante potrà decidere di consumare alcune delle sue energie per recuperare in tutto o in parte i punti di Riflessi spesi.

Questa procedura prende il nome di **Rifiatare**, è a tutti gli effetti un'azione gratuita e permette a un personaggio di spendere uno e un solo punto Fatica per tentare un lancio di *Prestanza*. Per ogni successo ottenuto, il personaggio potrà recuperare 1 punto di Riflessi, fino al suo massimo.

Un fallimento nel tiro comporterà la perdita di un punto Fatica aggiuntiva senza benefici.

### L'ATTESA

Se un avventuriero ha qualche istante di tempo e non vuole spendere Punti Fatica per recuperare Riflessi, può restare fermo, rinunciando alla possibilità di compiere azioni per l'intero turno. Questa manovra è definita **Attesa** e permette il recupero di tutto il punteggio di Riflessi. L'Attesa può essere interrotta in qualsiasi momento, tornando sui propri passi e scegliendo di compiere azioni secondo le regole normali, senza alcuna penalità. In tal caso, però, non verrà recuperato alcun punto di Riflessi.

### Esempio

Athelstan e Albrecht continuano lo scontro con i due briganti. Dopo diversi scambi, nessuna delle due parti ha un netto vantaggio sull'altra.

*Inizia il terzo turno di combattimento. Il Narratore dichiara l'ordine di iniziativa in base ai restanti punteggi di Riflessi: Bandito 1 (Riflessi 6), Albrecht (Riflessi 5), Bandito 2 (Riflessi 4), Athelstan (Riflessi 2). Agisce prima il Bandito 1, che attacca Albrecht con 2 successi. Ricordandosi dell'esperienza passata, Simone dichiara una schivata. Spende 2 punti di Riflessi e ottiene 2 successi, riducendo a 0 la minaccia dell'attacco.*

Il primo bandito continua il suo assalto contro Albrecht e attacca il cavaliere con un nuovo fendente d'ascia. Il colpo è preciso, ma il cavaliere lo anticipa con abilità, facendosi da parte e schivando di stretta misura.

*Il Narratore aggiorna il conteggio dell'iniziativa: Bandito 1 (Riflessi 6), Bandito 2 (Riflessi 4), Albrecht (Riflessi 3), Athelstan (Riflessi 2). Tocca al Bandito 2, che attacca Athelstan con 3 successi. Stefano risponde con una schivata per Athelstan e ottiene 3 successi. I successi netti dell'attacco sono 0, ma dovendo spendere 3 punti di Riflessi per la Reazione, il personaggio di Stefano si ritrova a -1 Riflessi!*

Il secondo bandito si avventa ancora su Athelstan. Questa volta il suo colpo è micidiale e minaccia di colpire Athelstan in pieno petto. Il cacciatore, disperato, si getta indietro e riesce ad evitare il colpo per pochi centimetri. Tuttavia, il movimento inconsulto lo sbilancia troppo e Athelstan scivola, finendo in ginocchio ai piedi del suo avversario!

*Il Narratore controlla l'ordine di iniziativa e passa la parola a Simone. Simone si rende conto di dover chiudere in fretta lo scontro con il suo avversario per poter aiutare il personaggio di Stefano. Rischia quindi il tutto per tutto e tira quattro dadi per attaccare il Bandito 1.*

*Miracolosamente ottiene 5 successi! Il bandito cerca di schivare: spende 5 punti di Riflessi (pari ai successi dell'attacco) e ottiene 2 successi. Il tiro di Simone riesce quindi con 3 successi netti, abbastanza per uccidere il bandito, già ferito.*

Vedendo Athelstan in ginocchio, Albrecht inveisce e si getta con rabbia sul proprio avversario. La sua spada scintilla mentre fende l'aria; il bandito cerca di farsi da parte, bianco in volto. Il tentativo è vano: la lama si abbatte tra collo e spalla, rompendo e tagliando. Con un suono strozzato, il bandito si accascia.

*Dato che Athelstan è senza fiato (Riflessi negativi) e non può agire, il Narratore dichiara il turno concluso. Si prepara a determinare l'ordine di iniziativa per il quarto turno che sarebbe: Bandito 2 (Riflessi 4), Albrecht (Riflessi 3). Il Bandito 1 è fuori gioco, mentre Stefano deve per forza dichiarare una manovra di Attesa per Athelstan, essendo il personaggio finito a Riflessi negativi. Prima di cominciare il turno, il Narratore decide di far Rifiatare il Bandito 2. Spende un Punto di Fatica ed effettua un tiro di Prestanza con 1 successo. Il Bandito 1 recupera quindi 1 punto di Riflessi e inizierà il turno a Riflessi 5. Simone si rende conto che la situazione è pericolosa: se il Bandito 2 agirà prima di Albrecht, potrà attaccare Athelstan da una posizione vantaggiosa. Simone quindi decide di far Rifiatare Albrecht: spende 1 Punto Fatica, e ottiene 3 successi in Prestanza, andando a 6 Riflessi. L'ordine di iniziativa per il quarto turno sarà quindi: Albrecht (Riflessi 6), Bandito 2 (Riflessi 5), Athelstan (Attesa).*

Deciso a vendere cara la pelle, il bandito superstite si accinge a finire Athelstan. Albrecht da fondo alle sue energie e, con un guizzo, riesce ad attaccare il nemico prima che questi cali la clava sul cacciatore.

### AZIONI DI OPPORTUNITÀ

Può accedere che, per diversi motivi, un avventuriero non voglia agire al suo conteggio di Riflessi, ma preferisca attendere l'evolversi della situazione.

Nessun problema: a partire dal suo punteggio di Riflessi il giocatore potrà far agire il suo avventuriero quando preferisce, senza alcuna spesa.



## Azioni di Movimento

Un personaggio ha diritto a effettuare come azione gratuita uno Scatto pari al valore di Movimento in metri. In alternativa allo scatto, il personaggio può:

- ☞ Cambiare posizione (rialzarsi o buttarsi a terra).
- ☞ Voltarsi completamente.
- ☞ Raccogliere un oggetto caduto.
- ☞ Effettuare un salto, in lungo o in alto.

### LA CORSA

Se il personaggio vuole coprire più spazio può dichiarare un'azione di **Corsa**, che sostituisce sia lo Scatto che l'azione standard. Se lo fa, potrà correre un numero di metri pari al triplo del suo Movimento e può tentare una prova di **Prestanza come azione gratuita** per incrementare la distanza percorsa di un numero di metri pari ai successi.

Subire una ferita mentre si corre richiede una **Reazione di VOL** contro i successi netti dell'attacco per non interrompere la corsa. Fallire la Reazione per 3 o più successi comporterà anche una caduta a terra. Inoltre, un personaggio che sta correndo offrirà un successo bonus a chiunque lo attacchi.

### LA CARICA

Un personaggio in **Corsa** che raggiunga un avversario durante una **Corsa** può dichiarare un **Attacco gratuito con la sua arma**. Il personaggio in carica potrà effettuare anche una **Manovra Combinata gratuita** su *Acrobazia* o *Prestanza*; se è in sella, potrà utilizzare la *Prestanza* della cavalcatura.

### ARRETRARE

Un personaggio ingaggiato in mischia che voglia muoversi in maniera difensiva potrà **arretrare di un numero di metri pari alla metà (arrotondata per difetto) del suo valore di movimento, ricevendo un successo di penalità agli attacchi ma uno bonus alle difese**. L'arretramento avverrà al valore di Riflessi del suo attaccante. Quest'ultimo dovrà infatti effettuare uno Scatto per incalzare il nemico. Un attaccante che non voglia incalzare un difensore che arretra non è più ingaggiato in mischia con quest'ultimo.

### RITIRATA

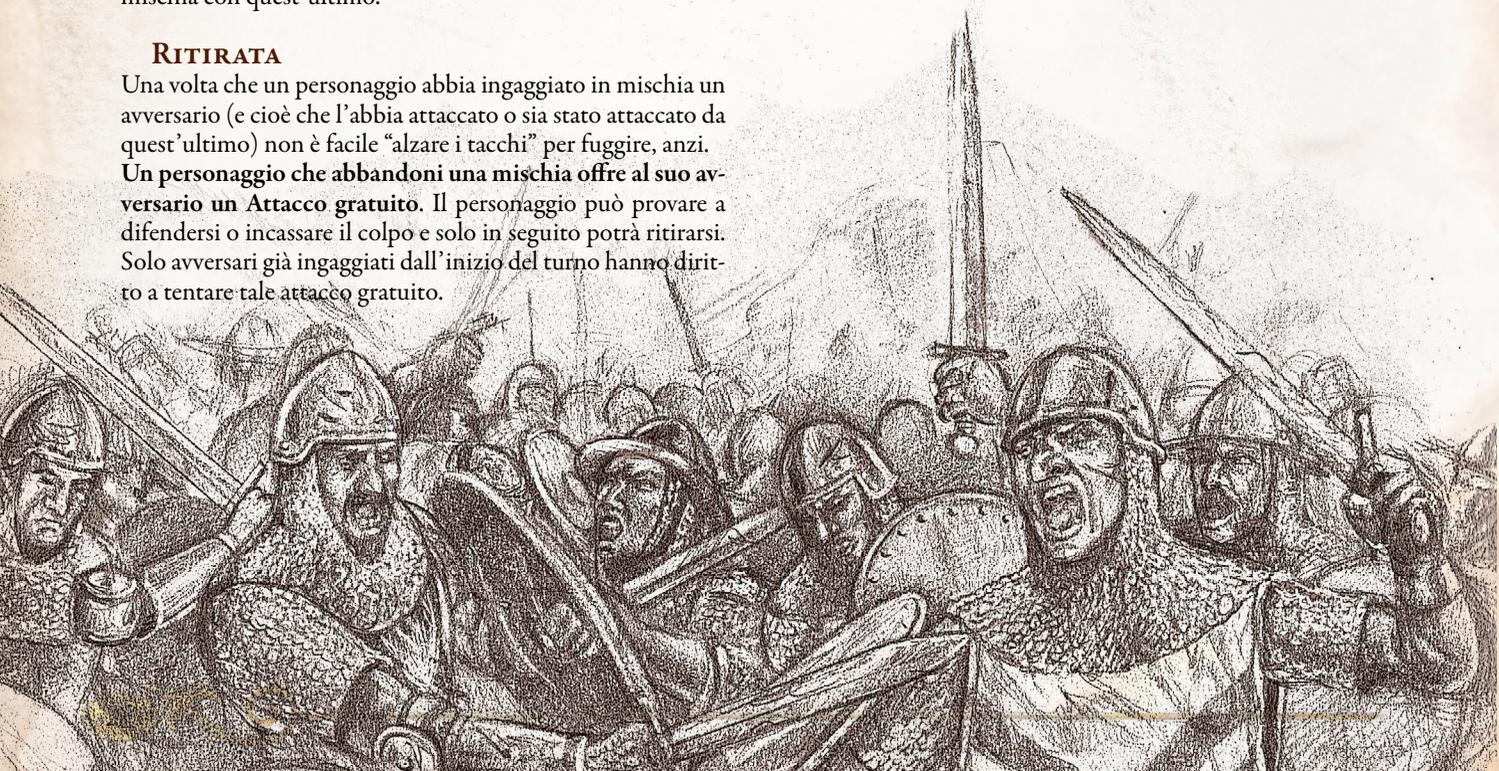
Una volta che un personaggio abbia ingaggiato in mischia un avversario (e cioè che l'abbia attaccato o sia stato attaccato da quest'ultimo) non è facile "alzare i tacchi" per fuggire, anzi. **Un personaggio che abbandoni una mischia offre al suo avversario un Attacco gratuito**. Il personaggio può provare a difendersi o incassare il colpo e solo in seguito potrà ritirarsi. Solo avversari già ingaggiati dall'inizio del turno hanno diritto a tentare tale attacco gratuito.

### Esempio

In viaggio nella Foresta Nera in cerca di banditi, Athelstan e Albrecht si fermano per la notte. Athelstan va a cercare legna per il fuoco, ma viene improvvisamente assalito da un orso! Albrecht raccoglie le armi e corre in soccorso dell'amico. *Il Narratore dichiara l'ordine di iniziativa: Athelstan (10), Albrecht (9), l'orso (7). Tocca per primo a Stefano/Athelstan. Il cacciatore non ha armi con se e quindi, dopo una breve discussione con Simone, Stefano sceglie di farlo correre fino al campo (12 metri di distanza) per recuperare l'arco lungo. Stefano dichiara dunque una Ritirata per correre fino al campo e il Narratore dichiara 3 successi per l'attacco gratuito dell'orso. Stefano lancia per la schivata di Athelstan e ottiene 2 successi. Rendendosi conto che il suo compagno è disarmato, Albrecht grida "Il tuo arco presto! Tratterò io la bestia!" Athelstan non se lo fa ripetere: alza i tacchi e fugge verso il fuoco da campo. Nel momento in cui si volta però, l'orso allunga una zampa e affonda gli artigli nella schiena del cacciatore. Stringendo i denti, Athelstan si sgancia dalla mischia e parte di corsa verso il suo arco.*

*Il prossimo ad agire è Albrecht, con Riflessi 9. Simone ritiene che toccherà al suo cavaliere tenere a bada l'orso per almeno un paio di turni prima che Athelstan sia pronto con l'arco. Decide quindi di Arretrare, muovendosi in maniera tale da allontanare l'orso dall'accampamento e ottenendo un bonus alle sue difese (ma una penalità agli attacchi). Porta quindi un attacco contro l'orso ferendolo leggermente. Per finire il turno toccherà all'orso agire (Riflessi 7). In Narratore lascia che la belva incalzi Albrecht, attaccandolo con i suoi artigli; Simone dichiara la sua parata gratuita di scudo e deflette il colpo.*

Gridando per attrarre l'attenzione dell'orso, Albrecht si rannicchia dietro lo scudo, muovendosi con cautela e minacciando la creatura con la spada. Porta un rapido affondo che raggiunge l'orso a una spalla, traendo sangue ma facendo poco danno. L'orso avanza e cerca di afferrare Albrecht con gli artigli, ma il cavaliere si difende agilmente grazie alla sua postura difensiva.



## Portata e raggio

*Masse di armi, di spade, di elmi variopinti e scudi noi vedremo infranti e fatti a pezzi al primo scontro. E quando saremo entrati nella mischia ogni uomo d'onore non pensi ad altro che a troncare teste e braccia, perchè è meglio morire che sopravvivere da vinti. Io ve lo dico, non trovo nel mangiare, nel bere e nel dormire quel piacere che invece mi prende quando sento gridare "All'assalto!" e vedo le due schiere avanzare e sento nitrire i cavalli privi di cavalieri fra gli alberi.*

*Elogio della guerra, Bertran de Born (1140 - 1215)*

Le regole di combattimento che abbiamo visto fin qui sono relativamente semplici e presuppongono che i combattenti si affrontino con armi della stessa Portata, di cui abbiamo parlato a p. 20. Ma che succede quando un lanciere affronta un ladro armato di pugnale? O un cavaliere tiene a bada un branco di lupi con la sua spada?

**Nella mischia la lunghezza relativa delle armi impiegate è fondamentale. Nelle regole rappresentiamo questo fatto con due concetti: il Raggio e la Portata.** Il primo è un valore dinamico che può cambiare nel corso dello scontro in base a chi affronta chi; il secondo è una caratteristica fissa di ogni arma. Come abbiamo visto, Raggio e Portata hanno le stesse categorie (Corto, Medio, Lungo e Lunghissimo).

Una mischia inizia sempre **al raggio dell'arma con la Portata maggiore**, a meno che una delle parti non sia colta di sorpresa.

Ovviamente chi impugna un'arma di Portata appropriata al Raggio della mischia è favorito. Infatti, nonostante sia possibile utilizzare un'arma per attaccare a un Raggio non corrispondente alla sua Portata, chi lo fa incorre in un **successo di penalità alle prove d'arma per ogni categoria di differenza.**

### Esempio

*Un ladro armato di pugnale (Portata Corta) avrà quindi due successi di penalità affrontando un armigero armato di lancia (Portata Lunga); i lupi (Portata Corta) che tentano di attaccare un cavaliere armato di spada (Portata Media) avranno un successo di penalità.*

Durante uno scontro, **i combattenti possono dichiarare un'azione per tentare di Allungare o Accorciare il Raggio della mischia** nel tentativo di posizionarsi a una distanza più consona alla Portata della propria arma. Per farlo è necessario effettuare una delle seguenti prove:

- ☞ una prova di Agilità;
- ☞ una prova sull'abilità d'arma opportuna, applicandone l'Impatto.

Chi resiste alla manovra deve effettuare un Confronto Rapido come azione gratuita su una delle stesse due abilità a loro scelta, applicando nel caso delle armi l'Impatto. **Il perdente perde un numero di punti Riflessi pari ai successi netti dell'avversario. Il vincitore può cambiare fino a una categoria di raggio per successo netto.**

Ricordate che quando si Accorcia o Allunga il Raggio **lo si fa sempre rispetto a un singolo avversario.** Il Raggio della mischia è una caratteristica propria della mischia stessa ed è diversa per ogni coppia di combattenti.

### Esempio

Una sera, mentre preparano un fuoco da campo, Athelstan e Albrecht vengono assaliti da un'ennesima coppia di banditi. Da dove staranno arrivando tutte queste tagliagole? Tutti i combattenti estraggono le loro armi: Albrecht impugna spada (Portata Media, Imp/Par 0) e scudo (Portata Corta, Imp 0/Par +1), Athelstan un pugnale (Portata Corta, Imp -1/Par -2), mentre i due banditi brandiscono lance (Portata Lunga, Imp +1 /Par 0).

*Il Narratore dichiara l'ordine di iniziativa per il primo turno: Athelstan (Riflessi 10), Albrecht (Riflessi 9), Bandito 1 (Riflessi 8), Bandito 2 (Riflessi 8). Il Narratore ricorda anche a Simone e Stefano che il combattimento inizierà a Raggio Lungo, ovvero alla Portata delle lance, l'arma più lunga in gioco. A Riflessi 10, Stefano dichiara la sua azione. Siccome Athelstan si troverebbe ad avere una penalità di ben -2 successi se tentasse di attaccare il lanciere con il suo pugnale, Stefano sceglie invece di usare la sua azione per provare ad Accorciare il Raggio della mischia con una schivata. Il lancio di Agilità è ottimo: 4 successi! Il Bandito 1 risponde con una prova gratuita dell'abilità Armi in Asta. Ottiene 1 successo, più uno perché aggiunge il modificatore di Impatto dell'arma. Il confronto si conclude con 2 successi per il personaggio di Stefano, che fa perdere 2 punti Riflessi all'avversario e può accorciare il Raggio di due categorie, portandosi da Raggio Lungo a Corto.*

Athelstan si avvicina con passo scattante al primo bandito. Fa una finta a sinistra, poi balza a destra, evitando la punta della lancia e portandosi a distanza di braccio dal suo nemico. *A Riflessi 9 tocca ad Albrecht, ingaggiato a Raggio Lungo con il secondo lanciere. Simone sa che il personaggio avrebbe 1 successo di penalità nell'attaccare con un'arma Media a Raggio Lungo, ma decide di provarci lo stesso perché non vuole sacrificare la sua azione di attacco. Simone ottiene 3 successi di dado, che vengono ridotti a 2 successi per la penalità dovuta al raggio. Il lanciere tenta la schivata: perde 2 punti di Riflessi e ottiene 1 successo.*

Albrecht incalza il suo nemico, spingendo la sua lama in avanti il più possibile per raggiungere il bersaglio. Il bandito fa un corto passo indietro per schivare, ma la lama del cavaliere lo coglie di striscio sul braccio, cavando sangue. *Tocca ora ai due banditi, che si ritrovano entrambi a Riflessi 6 per le penalità subite rispondendo alle azioni dei due giocatori. Il Narratore decide che il Bandito 2 attaccherà Albrecht. Effettua una prova di Armi in Asta con 2 successi, e Simone risponde con la parata gratuita dello scudo di Albrecht. Anche qui 2 successi. Nulla di fatto per il bandito, quindi.*

*Il Narratore decide invece che il Bandito 1, ingaggiato con Athelstan, cercherà di allungare Raggio di della mischia usando una prova d'arma. Ottiene 2 successi, più 1 perché applica l'Impatto della lancia. Stefano risponde con una prova gratuita di Agilità, e ottiene 3 successi anche lui. Il Bandito 1 non riesce quindi a fargli perdere Riflessi ed Allungare il Raggio. Il primo bandito indietreggia di un passo, spintonando Athelstan con l'asta della sua lancia e cercando di mettere di stanza tra di se e il cacciatore. Athelstan, agile come una faina, assorbe la spinta con la spalla, abbassandosi sotto l'asta e lasciando che l'arma scivoli sopra la sua testa senza farvi presa. Il cacciatore continua imperterrito ad incalzare l'avversario.*



## Le Ferite

Ogni qualvolta un personaggio viene ferito, il **Danno causato viene espresso in termini di Punti Ferita (PF)** persi: tale Danno viene sottratto prima dai **Graffi**, e poi via via a scendere dai **Livelli di Ferita inferiori**. È necessario azzerare interamente un Livello di Ferita per passare a quello successivo: ad esempio, se un personaggio possiede 1 PF nei Graffi e subisce 1 PF di Danno finirà a 0 PF nei Graffi. Se subisse 2 PF invece perderebbe l'ultimo residuo nei Graffi e il primo PF posseduto in Ferita Leggera.

A mano a mano che i Punti Ferita diminuiscono le conseguenze dei traumi si aggravano. Personaggi in Graffi o in Ferita Leggera hanno subito danni di poco conto, escoriazioni superficiali, lividi e tagli che, per quanto possano dolere, non causano diminuzioni alle capacità del personaggio. **Raggiunto il Livello di Ferita Grave, un personaggio inizia ad accusare il dolore.** Forse ha una costola incrinata, un taglio profondo o un buon centimetro di pelle gli è stato portato via da un colpo di punta. Quando si scende in ferita Critica la situazione inizia a diventare davvero brutta. Un personaggio in Ferita Critica ha probabilmente una frattura, un taglio molto profondo e una vistosa perdita di sangue. La vista gli si annebbia, i movimenti diventano goffi, il passo malfermo e il fiato sempre più corto. Solo i guerrieri più esperti hanno qualche speranza di continuare a combattere in queste condizioni: chiunque non perda i sensi farà bene ad arrendersi o a fuggire. Infine, i pochi che raggiungono una Ferita Mortale e sopravvivono per raccontarlo sono completamente incapaci dal dolore e dalla perdita di sangue: se lasciati a loro stessi moriranno in breve tempo.

### CONSEGUENZE DELLE FERITE

A partire dalla Ferita Grave, i personaggi riceveranno una penalità crescente in ragione di **-1 per la Ferita Grave, -2 per le Critiche e -3 per le Mortali**. Questa penalità si applica ai successi in ogni lancio di abilità e al valore di Movimento, ed è considerata cumulativa con analoghe penalità derivanti dai livelli di Fatica.

Quando un personaggio scende al Livello di Ferita Critica o Mortale deve tentare una **Reazione di COS particolare**: in questo caso i gradi di Abilità saranno quelli di **Resistenza**, ma il LA sarà invece dato dai PF residui nel Livello di Ferita. Se la prova fallisce il personaggio perderà i sensi in caso di Ferita Critica, o morirà in caso di Ferita Mortale. La Reazione andrà ripetuta ogni volta che il personaggio perde almeno 1 PF aggiuntiva. Infine, un personaggio in Ferita Mortale subisce una pesante emorragia che gli causerà la perdita di un ulteriore PF al termine di ogni turno.

### RECUPERARE PUNTI FERITA

L'assistenza di un abile guaritore, il semplice riposo e, quando disponibile, la magia, permettono ai feriti di riprendersi dai traumi subiti. Ovviamente, a prescindere da quanti PF vengano effettivamente recuperati, il totale di PF non può mai superare il punteggio massimo posseduto da un avventuriero.

I PF vengono recuperati dal Livello di Ferita più basso in cui si trova il personaggio, risalendo via via fino ai Graffi, attraverso quattro modalità:

- ☞ Con il decorso naturale. Dopo una notte di riposo il personaggio recupera 1 PF più il bonus di COS, se lo possiede: riposarsi per più tempo o godere di tutte le comodità può aumentare questo valore a 2 o 3 PF.
- ☞ Con l'utilizzo dell'abilità *Guarigione*.
- ☞ Con l'utilizzo di balsami (vedi p. 22).

## Altri tipi di danno

Durante le loro peripezie, i vostri avventurieri troveranno certo molti modi per farsi male: qui sono riassunti i principali.

### CADUTE

I Danni da caduta dipendono ovviamente dall'altezza della stessa, come indicato nella seguente tabella:

Danni da caduta	
Altezza totale della caduta	d6 di Danno per metro
fino a 5 m	1d6
da 6 a 10m	2d6
da 11 a 20m	3d6
oltre i 21m	4d6

Questi valori riflettono l'atterraggio sulla normale terra. Un prato morbido ridurrà il Danno, una lastra di marmo lo aumenterà. La Protezione delle armature si applica normalmente ai Danni da caduta, mentre la Robustezza agisce in maniera inversa, aumentando di un metro l'altezza effettiva di caduta. Una prova di *Acrobazia* riuscita permette di diminuire il Danno di un dado per successo.

Calcolare il Danno di un oggetto che cade è al di là di precise regole: il Narratore si senta libero di variare il numero di dadi in base alla forma, alle dimensioni e al peso del corpo.

### CALORE E FUOCO

Il calore costituisce un pericolo letale: **una fiamma viva infligge 1d6 PF di Danno; un getto di acqua bollente 2d6 PF; fuoco greco e olio bollente 3d6 PF di Danno**. Attraversare un'area in preda alle fiamme causa lo stesso Danno per ogni azione di Movimento (Scatto) impiegata. Un personaggio avvolto dal fuoco subirà il doppio di tale Danno. **Ogni punto di Robustezza di un'armatura annulla 1d6 PF di Danno da fuoco.**

Se una creatura subisce 6 o più PF di Danno da fuoco inizierà a bruciare, perdendo 2d6 PF per turno senza applicare la Protezione. Spegnerle le fiamme richiede azioni come tuffarsi in acqua, rotolarsi sul terreno oppure usare coperte, in ogni caso impiegando almeno un intero turno. Anche se le fiamme vengono spente, è probabile che abiti ed equipaggiamento siano stati bruciati e resi inservibili.





## Il Sentiero dell'Eroe

**A**l termine delle vostre sessioni di **IL TEMPO DELLA SPADA**, il Narratore assegnerà **Punti Esperienza (PE)** ai giocatori in base alla loro partecipazione al gioco, a quanto si siano calati nei loro avventurieri, alle idee avute, e alle imprese portate a termine.

**I PE si usano per far progredire un avventuriero migliorando i gradi delle Abilità che possiede.** I PE possono infatti essere spesi in due modi:

- ☞ **Per migliorare il grado di Abilità.** Il costo in PE è pari al doppio del grado che si intende raggiungere: per esempio, portare un'abilità dal 2° al 3° grado costerà (3x2) 6 PE.
- ☞ **Per apprendere una nuova abilità al 1° grado.** Il costo in questo caso sarà di 10 PE.

### I punti Abilità

Quando un avventuriero ottiene un nuovo grado di abilità, compresi quelli ottenuti durante creazione del personaggio, ottiene un **Punto Abilità (PA)**. I Punti Abilità sono associata alla caratteristica principale dell'Abilità in cui avete ottenuto un nuovo grado. Se per esempio aumentate il grado di *Prestanza* (FOR/Cos) otterrete un Punto Abilità in Forza.

Nel momento in cui i PA superano di 1 il punteggio corrente della caratteristica quest'ultima aumenterà di 1, cosa che comporterà delle migliorie a tutti i valori da essa dipendenti (modificatore, caratteristiche derivate, Livelli di Abilità).

I PA verranno ridotti dello stesso ammontare e riprenderanno ad accumularsi in vista dei prossimi incrementi.

#### Esempio

*Dylan, il guerriero gallese interpretato da Livio, possiede FOR 10 (+2). Se avrà la fortuna di sopravvivere a molte avventure e di fare esperienza, quando i suoi PA in FOR arriveranno a 11 la caratteristica aumenterà a 11 mentre i PA nella stessa torneranno a 0.*



## Acquisire i talenti

Un talento è una capacità speciale derivante dalla crescita e dalla specializzazione dell'avventuriero in determinate abilità. Per "sbloccare" un talento è necessario rispettarne i requisiti, come possedere un certo numero di Abilità a un determinato grado di Addestramento e/o dal possedere altri talenti. **Appena i requisiti vengono rispettati, l'avventuriero possiede il talento e ne applica i benefici.**

Nel regolamento completo avrete a disposizione ottanta talenti, ripartiti in otto categorie: Combattimento in Mischia, Armi a Distanza, Duello, Arti Marziali, Sotterfugio, Conoscenza, Relazionali e delle Terre Selvagge. I talenti vanno dal terzo al sesto grado, in riferimento ai gradi delle abilità che ne costituiscono il prerequisito. Ne riportiamo alcuni di seguito.

#### ARTE DELLE ARMI (4)

**Requisiti:** tre abilità con armi da mischia a grado 4.

Il personaggio ha raggiunto una tale padronanza nel maneggiare le armi da mischia da poter compiere, una sola volta per turno, un'azione addizionale con esse al costo di 3 punti di Riflessi.

#### TIRO A BRUCIAPELO (4)

**Requisiti:** Archi o Balestre 4, Prestanza 4, Resistenza 4.

L'arciere (o il balestriere) è abituato a trovarsi nel cuore dello scontro: se sta tirando a un bersaglio che si trovi entro la Gittata iniziale dell'arma riceverà un successo bonus.

#### SFUGGENTE (4)

**Requisiti:** Raggiungere 4, Concentrazione 4.

Il personaggio è talmente abituato a ingannare il prossimo e a nascondere i suoi sentimenti, celando il suo vero io, da risultare imperturbabile a tutti i tentativi di dominio della sua volontà. Il personaggio annulla il costo in Riflessi di qualsiasi Reazione di VOL debba compiere.

#### CUSTODE DEL SAPERE (6)

**Requisiti:** Arti Liberali 6, Mercatura o Storia e Leggende 6, Lingua o Lingua Antica 6.

Anni trascorsi esaminando antiche pergamene, bassorilievi nelle più profonde catacombe e raccogliendo ogni genere di notizia hanno ampliato la conoscenza che il personaggio ha non solo del mondo, ma soprattutto di sé stesso: riceve un bonus di +1 ai punteggi di CAR, INT, VOL e PER.

## Gli ordini

Alcuni avventurieri saranno in grado, sia in sede di creazione del personaggio che durante la cronaca, di accedere a un **ordine**. Gli ordini rappresentano una speciale categoria di talenti con requisiti non limitati ai soli gradi di Addestramento ma anche a punteggi minimi di caratteristica, all'appartenenza a un determinato ceto o al possesso di Vantaggi specifici. A volte, specie per gli utilizzatori di magia, il requisito principale è che la cronaca sia fantastica e la presenza del soprannaturale sia evidente.

Ogni ordine, tra cui si annoverano cavalieri, chierici, arcanisti, maghi, stregoni e devoti, permette l'accesso a capacità speciali (per esempio la magia, oppure le poste di combattimento per i cavalieri) o a un elenco di talenti speciali.

## Il Narratore

I compiti del Narratore sono simili a quelli dei Master di qualsiasi altro gioco di ruolo: fornire uno scenario, descrivere la situazione ai giocatori, interpretare i personaggi non giocanti (PNG) e le creature, ricompensare a fine sessione le idee e l'interpretazione dei giocatori attraverso i Punti Esperienza.

Tuttavia, il Narratore de **IL TEMPO DELLA SPADA** deve anche gestire svariati elementi unici al nostro sistema. Di seguito forniamo qualche consiglio di base ai nostri aspiranti Narratori, nello specifico su come interpretare successi, gestire PNG e creature, assegnare i Punti Esperienza e come arbitrare le Reazioni.

### Interpretare i successi

Un gioco di ruolo porta il gruppo a confrontarsi con situazioni in cui il buon senso e l'immaginazione richiederanno alle regole di adattarsi alle esigenze della storia. Per **IL TEMPO DELLA SPADA** questo è vero soprattutto nel valutare gli esiti di un'azione in base ai successi ottenuti.

Un Narratore esperto imparerà a utilizzare i successi ottenuti dagli avventurieri per fornire spunti, suggerimenti e consigli su come orientare la compagnia verso i capitoli successivi del racconto, aiutando i giocatori a scartare eventuali false piste e a concentrare gli sforzi sui particolari veramente importanti e pertinenti alla trama. Ecco un paio di consigli pratici su cui modellare di volta in volta i singoli casi.

- ☞ Uno o due successi netti: l'azione è riuscita di stretta misura.
- ☞ Tre o quattro successi netti: l'azione riesce compiutamente. La raccolta di informazioni è completa salvo i dettagli minori; gli interlocutori rivelano ciò che sanno e valutano con attenzione le richieste del personaggio. Un'abilità mentale consentirà, oltre alla raccolta di informazioni, di avere un minimo di spunto interpretativo e una chiave di lettura su come usare tale informazione. Un'abilità sociale porterà anche un aiuto pratico (per esempio, la promessa dell'interlocutore di "far girare la voce" e chiedere ulteriori informazioni ad altri).
- ☞ Cinque o Sei successi: l'azione riesce in maniera eccezionale. Un'azione fisica potrebbe avere conseguenze favorevoli aggiuntive e richiedere meno sforzo o meno tempo per essere completata. Le conoscenze recuperate sono complete fin nel minimo dettaglio, gli interlocutori offriranno aiuti e consigli al meglio delle loro possibilità. Con 6 successi netti, gli esiti sono così marcati da consentire un radicale cambio di opinione nell'interlocutore, portandolo anche a schierarsi contro i suoi principi pur di aiutare gli avventurieri.

Un numero maggiore di successi, ipotizzabile per personaggi di grande esperienza nei loro campi di specializzazione, dovrà essere valutato più pensando al prosieguo della storia che all'esito della singola prova.

### Esempio

Bartolomeo (un monaco benedettino interpretato da Errico) e Jethro (un mercante, interpretato da Daniele) stanno investigando una serie di efferati omicidi compiuti in un'altrimenti idilliaca cittadina inglese. Le guardie del bargello cittadino sembrano disinteressate agli avvenimenti, cosa che ha reso i due avventurieri alquanto sospettosi. Nel corso delle indagini, i due hanno già incontrato numerosi parenti e amici delle vittime. L'indagine li porta ora ad entrare in contatto con un'osteria e i suoi avventori, dove Bartolomeo (Conversare 13/4) comincia ad interrogare l'oste. *Dove aver ascoltato le domande di Errico, il Narratore gli chiede di tentare una prova di Conversare. Questa ottiene ben 5 successi! Il Narratore decide quindi che l'oste non solo rivelerà nuovi indizi ai personaggi, ma il modo di fare e la parlantina dell'avventuriero attireranno l'attenzione di un altro cliente.* Bartolomeo si allontana dal bancone soddisfatto. Grazie alle informazioni ricevute dall'oste, è stato in grado di ricostruire una chiara connessione tra le vittime. Improvvisamente una figura appropria il monaco. Si tratta del proprietario di un banco dei pegni che, spaventato, chiede a Bartolomeo di incontrarlo quella sera nei pressi di un bosco fuori città dove intende rivelare quali orrori vide la settimana scorsa durante la notte di luna piena...

Le sfumature determinate dai successi sono particolarmente importanti nelle prove relazionali. Per quanto un giocatore possa esprimersi bene e il suo avventuriero ottenere buoni successi, gli esiti dipenderanno molto dall'interlocutore, dai pregiudizi che può avere sul ceti e sulla cultura dell'avventuriero, e così via.

### PNG e Creature

Per alleggerire gli oneri del Narratore durante la sessione, **IL TEMPO DELLA SPADA** non prevede che siano necessari lanci dei dadi per PNG e creature. **Le loro abilità sono indicate infatti in termini di successi fissi:** per esempio, un PNG che abbia *Asce e Armi da botta 4* realizzerà automaticamente 4 successi quando tenta una prova in questa abilità. Se il Narratore preferisce introdurre una componente casuale può lanciare due dadi a 6 facce: ogni 1 ottenuto incrementerà di un successo il valore indicato, ogni 6 lo diminuirà di 1 successo.

Oltre ai successi fissi delle loro abilità, ne **IL TEMPO DELLA SPADA** le creature non umane sono descritte anche in termini di **Rango**. Il Rango di una creatura ha due significati. Il primo è una semplice descrizione della potenza della creatura secondo una meccanica descritta nel Bestiario del nostro manuale completo. Il secondo utilizzo del Rango è invece fondamentale durante i combattimenti. **Le creature possiedono, ogni turno di combattimento, un numero di punti pari al proprio Rango da spendere per pagare Reazioni (incluse le schivate) prima di attaccare il loro punteggio di Riflessi.** Per fare un esempio, una creatura di Rango 3 potrà "assorbire" la perdita di 3 punti di Riflessi "spesi" per compiere Reazioni ogni turno prima di veder diminuire il proprio punteggio di Riflessi.

## Assegnare Punti Esperienza

Alla fine della sessione arriva uno dei momenti più attesi dai giocatori: l'assegnazione di PE con cui migliorare le abilità. **Tipicamente i PE assegnati per sessione andranno da 3 a 5;** nella *Conclusione* delle nostre avventure introduttive troverete altre indicazioni relative a questa procedura.

## Le Reazioni

Richiedere una Reazione è solitamente compito del Narratore. Come già descritto, le Reazioni sono prove eseguite su diverse Abilità (*Prestanza, Resistenza, Concentrazione, Agilità, e Sensi Acuti* secondo la situazione) contro una minaccia espressa in termini di successi da contrastare. Nelle nostre avventure, troverete chiaramente indicato il valore della minaccia e potrete gestire queste Reazioni seguendo le regole generali. **Ci sono però alcune Reazioni speciali che hanno meccaniche uniche, o conseguenze specifiche in base ai successi non contrastati,** come vedremo nelle prossime pagine.

### RESISTERE AI VELENI

Un particolare tipo di Reazione di COS si ha quando l'avventuriero deve contrastare l'effetto dei veleni: **qualsiasi Reazione contro veleni obbliga il giocatore a lanciare solamente 2d6 per contrastare la minaccia.**

### LA PAURA

Scenari macabri, corpi martoriati, templi dimenticati votati a divinità blasfeme e creature sovranaturali possono ridurre il più impassibile dei veterani a piangere come un bambino. Le **Reazioni di Paura** vengono effettuate alla stregua delle altre **Reazioni di VOL**: il fallimento di queste però produce conseguenze particolari in base ai successi non contrastati della minaccia, come indicato di seguito.

**In primo luogo, ogni successo non contrastato produce un vero shock allo sventurato, che perderà 1d6 Punti Fatica e avrà un successo di penalità alle sue azioni finché si troverà in presenza di ciò che ha generato la paura.** Se la prova fallisce in modo più significativo, si avranno inoltre i seguenti effetti:

- ☞ **Due successi non contrastati:** Spaventato. La paura preme sull'istinto di sopravvivenza del personaggio e lo obbliga a fuggire! Se ciò non è fisicamente possibile l'avventuriero mantiene la posizione, ma non potrà eseguire attacchi diretti contro la fonte della paura.
- ☞ **Tre successi non contrastati:** Terrorizzato. L'avventuriero è paralizzato dal terrore: rimane inchiodato sul posto senza poter fare nulla per 1d6x10 minuti.
- ☞ **Quattro o più successi non contrastati:** Impazzito. L'avventuriero sviene per 1d6 ore. Quando si riprenderà l'esperienza avrà minato le sue certezze nel mondo e perderà permanentemente 1 punto di VOL.

**Quando un avventuriero è Spaventato o Terrorizzato, un altro personaggio che abbia superato la stessa Reazione di Paura può tentare una prova di Autorità, Conversare o Raggirare con Empatia come correlata per calmarlo.** Questa prova deve contrastare i successi della minaccia iniziale, e per ogni successo netto l'effetto della Paura verrà ridotto di un

successo. Il tentativo di calmare un compagno non può essere effettuato più di una volta ogni ora e richiede un'azione in combattimento.

### Esempio

Bartolomeo e Jethro stanno aspettando il proprietario del banco dei pegni appena fuori dalle mura cittadine, vicino al bosco. Il solo ha già cominciato a calare quando, improvvisamente, un grido raccapricciante rompe il silenzio. Con il cuore in gola, i due amici seguono il suono fino al limitare dell'antica foresta di querce secolari che segue la via commerciale per svariati chilometri. Davanti a loro scorgono una vista raggelante: il proprietario del banco dei pegni giace in una pozza di sangue, il petto squarciato da una ferita frastagliata. Sopra il corpo incombe una figura ammantata. La figura si volta e comincia ad avvicinarsi a Bartolomeo e Jethro. Qualcosa non quadra: la figura avanza a strattone emettendo un basso ringhio. È disarmato, ma la sua mano sinistra pare gonfia, deforme e... per Dio, ma quelli sono artiglieri?

*Il Narratore a questo punto ritiene che Errico e Daniele debbano effettuare una Reazione contro Paura per i loro personaggi. La minaccia della prova sarà 3 successi. Errico, nei panni di Bartolomeo, ottiene 3 successi e contrasta la minaccia pienamente. Daniele, tirando per Jethro, lancia invece 1 solo successo. I successi non contrastati della minaccia sono quindi 2 (3-1): Jethro perde 2d6 Punti Fatica e, in preda al panico, è pronto a fuggire!*

Bartolomeo stringe i denti e si fa avanti, appena in tempo per sentire Jethro lanciare un grido di terrore. Il monaco si volta e vede l'amico pallido e ansimante, pronto alla fuga!

*Errico chiede al Narratore se può tentare di calmare il personaggio di Daniele. Dato che Bartolomeo ha contrastato la minaccia della Paura pienamente, il Narratore acconsente. Errico effettua una prova di Autorità contro 3 successi (gli stessi della Reazione di Paura) e ottiene 4 successi. Con 1 successo netto, riesce a far scendere gli effetti della Paura su Jethro di 1 successo. Quindi, il mercante non è più Spaventato; perderà solo 1d6 Punti Fatica e avrà -1 successi per affrontare la figura ammantata.*

Rapido, Bartolomeo afferra Jethro per il braccio prima che possa fuggire. Con voce tonante gli dice: "Dio è con noi amico mio, non temere le tenebre"! Sentendo le parole dell'amico, Jethro smette di tremare. Lo spavento lo ha segnato, ma almeno non è più in preda al panico!

### REAZIONI DI RISOLUTEZZA

A volte un avventuriero potrebbe essere costretto a rinnegare temporaneamente i suoi ideali, ad agire in contrasto con la propria natura o i costumi della società da cui proviene. **In questi casi il Narratore potrebbe richiedere una speciale Reazione di VOL detta Reazione di Risolutezza. La Reazione di Risolutezza si effettua quindi su Concentrazione, ma può essere effettuata lanciando solamente 2d6, in modo analogo alle Reazioni contro i Veleni.** Ci sono varie situazioni in cui questo tipo di prova può rivelarsi necessaria, ed ognuna di essa ha delle meccaniche specifiche che descriviamo nei prossimi paragrafi.



## MORALE E ONORE

Gli avventurieri che seguono una Morale o la via dell'Onore vivono secondo un rigido codice etico. A volte però, potrebbero trovarsi in situazioni che li spingano a trasgredire i loro vincoli. In questi casi, il Narratore può richiedere Reazione di Risolutezza avente difficoltà base 3, più 1 per ogni punto di Morale o di Onore dell'avventuriero. Questa Reazione può avere un modificatore ulteriore (da 1 a 3, secondo il Narratore) a seconda di quanto la linea di azione scelta vada contro l'etica di chi vuole compierla. A questo punto, se la Reazione riesce l'avventuriero può agire come meglio crede senza penalità. In caso contrario:

- ☞ **Un successo non contrastato: a denti stretti.** L'avventuriero riesce a tenere a freno i suoi valori e può agire liberamente. Tuttavia, la tensione provata giocherà un brutto scherzo ai suoi nervi, causandogli una perdita di Punti Spirito pari alla difficoltà della Reazione stessa; se non ha abbastanza punti di Spirito, i punti extra saranno trasformati in Punti Fatica persi.
- ☞ **Due successi non contrastati: tensione.** L'avventuriero agisce liberamente ma a fatica. Perde un numero di punti di Spirito e di Fatica pari alla difficoltà dell'azione e avrà un successo di penalità a tutte le azioni contro la sua indole compiute.
- ☞ **Tre successi non contrastati: contraddizione.** L'avventuriero ha libertà di scelta, ma se intende perseguire nell'azione perderà un punto di Morale o di Onore.
- ☞ **Quattro o più successi non contrastati: NO.** L'avventuriero non è in grado di venire meno ai suoi principi e non può intraprendere l'azione.

## SUPERSTIZIONE

Molte volte gli avventurieri si troveranno ad affrontare situazioni che, se per la nostra mentalità non presentano alcun pericolo o motivo di vergogna, nel Medioevo erano invece fonte di disprezzo, disgusto e paura. Oggi sappiamo che trascorrere la notte in un bosco può alla peggio portare a un incontro con un animale, o essere sorpresi da un improvviso mutamento del tempo atmosferico. Per un individuo del XIII secolo le cose erano molto diverse. La foresta, già misteriosa di giorno, di notte si popolava di creature fantastiche, magiche o peggio ancora demoniache. La notte era il regno degli spiriti, dei demoni, delle belve e della magia, specie in determinati periodi dell'anno.

C'è un ultimo fatto di cui tenere conto per comprendere il concetto di Superstizione usato ne **IL TEMPO DELLA SPADA**: nel Medioevo, la legge e l'ordine sociale, seppure costituito dagli uomini, discendevano direttamente da Dio. La ribellione, la mancata osservanza delle leggi, il trasgredire ai doveri non erano solo crimini, ma peggio ancora peccati che macchiavano l'anima. Persino il mercante più smaliziato, una volta arricchitosi con truffe, raggiri e azioni ben al di là della legge, correva ai ripari con donazioni e opere di carità per fare ammenda.

Quando il Narratore reputa che una decisione o azione degli avventurieri sia il risultato del modo di pensare contemporaneo piuttosto che di quello medievale, può richiedere una Reazione di Risolutezza contro la Superstizione. Come per altre prove di Risolutezza, questa tiro si effettua con solo 2d6. La difficoltà base sarà di 3 successi cui va ad aggiungersi o sottrarsi il modificatore di INT del personaggio. L'Intelligenza dell'avventuriero gli consente, infatti, di affrontare la situazione con mente aperta (se ha un bonus) o al contrario di caricarla di maggior tensione e paura (se ha

una penalità). Esempi di situazioni che potrebbero richiedere una Reazione di Superstizione, con le relative difficoltà da contrastare, sono:

- ☞ Entrare in un bosco di notte (3 successi)
- ☞ Rubare in chiesa (5 successi).
- ☞ Derubare un morto (4 successi).
- ☞ Insultare o minacciare un membro del clero (3 e 4 successi).
- ☞ Insultare o minacciare un nobile (3 e 4 successi).
- ☞ Dimostrare sincera amicizia a una persona socialmente osteggiata, come un mendicante, un criminale, un infedele, un lebbroso (da 3 a 6 successi).
- ☞ Profanare una tomba (4 successi).
- ☞ Commettere violenza verso una donna, un vecchio o un bambino (3 successi).

La concomitanza di altri fattori può facilitare gli avventurieri o rendere loro la vita più complicata. Il luogo, l'ora della giornata, il tempo atmosferico, una ricorrenza particolare e presagi andranno a incidere sulla minaccia di questa Reazione. Per esempio, recarsi in un cimitero di notte (difficoltà base 3) per andare a profanare una tomba (+1) nella notte di Ognissanti (+1) dopo aver sentito voci di spettri e demoni che lo infestano (+1) potrebbe richiedere una Reazione di Risolutezza contro 6 successi.

D'altra parte possono esserci anche fattori che diminuiscono la difficoltà del tiro. Per esempio: ribellarsi contro un signore che abbia violato il dovere di proteggere i suoi sudditi (-1); confessare i propri peccati regolarmente (-1); partecipare a violazioni delle norme insieme ad altri, per esempio trascinati durante una rivolta cittadina (-1).

Avventurieri che superino la prova di *Concentrazione* possono agire come meglio credono senza subire effetti negativi. Le conseguenze nel fallimento della Reazione dipendono invece dai successi non contrastati, come segue:

- ☞ **Un successo non contrastato: a denti stretti.** L'avventuriero riesce a superare i suoi timori, agendo liberamente. Tuttavia, la tensione provata giocherà un brutto scherzo ai suoi nervi, causandogli una perdita di Punti Fatica pari alla difficoltà del lancio di superstizione.
- ☞ **Due successi non contrastati: tensione.** Pallido in volto, l'avventuriero è pronto a continuare ad agire. Subisce una perdita di Punti Fatica sempre pari alla difficoltà del lancio e, finché dovrà avere a che fare con il soggetto della sua Superstizione, avrà un successo di penalità a tutti i suoi lanci. Inoltre l'aggravarsi della situazione, e qualsiasi segnale o avvenimento che comprovi la fondatezza dei suoi timori lo costringerà a ripetere la prova di Superstizione (applicando ovviamente la suddetta penalità).
- ☞ **Tre successi non contrastati: neanche morto.** Il personaggio si rifiuta di intraprendere l'impresa. Sconsiglia ai compagni dal farlo, ma non prenderà azioni dirette per fermarli. Il giocatore potrà comunque permettere al suo avventuriero di accompagnare gli amici sul limite o sul confine della "zona proibita", ma un qualsiasi avvenimento inquietante lo obbligherà a ripetere il lancio di superstizione con un successo di penalità. Se anche questo secondo lancio fallisce con tre o più successi, il personaggio fuggirà verso il più vicino luogo da lui ritenuto sicuro.
- ☞ **Quattro o più successi non contrastati: pazzi!** Non solo il personaggio non seguirà i compagni, a meno di non essere legato o caricato di peso, ma trova le loro azio-

ni suicide o abominevoli. Se lasciato in disparte farà di tutto per fermarli, con la forza oppure correndo dalle autorità per avvisarle. Infine, se per disgrazia dovesse essere costretto con l'inganno a seguire il resto della compagnia, appena potrà rendersi conto della situazione e agire normalmente dovrà tentare una Reazione contro Paura avente la stessa difficoltà della prova di Superstizione.

**Quando un avventuriero fallisce una Reazione contro la Superstizione con 3 o 4 successi non contrastati, altri personaggi che abbiano superato completamente la stessa prova possono tentare un lancio di *Autorità* o *Conversare con Empatia* come correlata per tentare di calmarlo.** Questa prova deve contrastare lo stesso numero di successi della Reazione fallita, e ogni successo netto consentirà allo sventurato di ripetere la sua Reazione con un grado bonus.

### Esempio

Dopo un breve scontro, Jethro e Bartolomeo si chinano ad esaminare il corpo senza vita del loro assalitore incappucciato. È un uomo di mezza età, con indosso abiti semplici e armato di coltello. "Solo un uomo..." riflette Bartolomeo, mentre fascia una ferita sul braccio di Jethro. Una ferita che pare più opera di artigli che di coltello. I due avventurieri stanno per rientrare in città per chiedere l'aiuto della guardia quando sentono una strozzata richiesta di aiuto provenire dalle fronde buie del bosco. Pochi secondi dopo, il grido si ripete. Ormai la luce è fioca e i due compagni capiscono che dovranno entrare nel bosco se vogliono investigare il suono. Dopo essersi scambiati un'occhiata, decidono di avanzare. *A questo punto il Narratore decide di richiedere una Reazione di Risolutezza contro la Superstizione per entrare nel bosco. La difficoltà base sarebbe 3 successi, ma il narratore decide di alzarlo a 5 perché è la settimana prima di Ognissanti (+1) e per via dei sinistri eventi appena passati (+1). Errico lancia la Reazione di Bartolomeo e ottiene 3 successi, mentre Daniele ne lancia 4 per Jethro. Entrambi gli avventurieri potranno avanzare nel bosco, ma entrambi perderanno 4 Punti Fatica (pari alla minaccia della Reazione) per poterlo fare. Inoltre, il personaggio di Errico la cui prova ha lasciato 2 successi non contrastati, avrà -1 a tutte le sue prove fino a quando si troverà nel bosco.*

Facendosi coraggio a vicenda, i due amici avanzano sotto le fronde degli alberi. Dentro di loro sentono un orrore atavico per la buia foresta che spezza loro il fiato. Bartolomeo susulta e incespica; Jethro gli porge il braccio e così avvinghiati continuano l'esplorazione.

## TENTAZIONI

Come detto in precedenza, durante la creazione del personaggio i giocatori possono ottenere Punti di Background addizionali affliggendo i loro avventurieri con una Tentazione (Accidia, Avidità, Gola, Invidia, Ira, Lussuria, Superbia). Queste sono veri e propri "peccati capitali" che tormenteranno i personaggi per il resto della loro vita. Possedere una Tentazione non è quindi cosa da poco. **Quando il Narratore ritiene che un avvenimento, persona, oggetto, o situazione possa a tutti gli effetti "tentare" un avventuriero e fargli perdere il controllo, può richiedere loro una Reazione di Risolutezza (quindi lanciando al massimo 2 dadi) contro una difficoltà base di 3 successi.** Alla difficoltà si possono applicare numerosi modificatori, alcuni generici per qualsi-

asi Tentazione e altri specifici per ognuna di esse, in base alla situazione, alla forza della tentazione, alla presenza o meno di testimoni (d'altronde si dice che l'occasione renda l'uomo

### Modificatori alla difficoltà

Situazione	Mod.
Nessun testimone	-1
Comportamento disdicevole	+1
Testimoni estranei	+1
Azione punibile legalmente	+1
Azione ai danni di persona cara, familiare, amico	+1
Per ogni punto di Purezza posseduto	+1

ladro!).

Come per altre Reazioni di Risolutezza, e a maggior ragione in questo caso, la tabella vuole solo essere una linea guida per il Narratore. La situazione, lo stato d'animo dell'avventuriero in quel momento, la gravità dei rischi, i legami con le persone coinvolte, e molte altre cose influiranno su queste prove. In ogni caso comunque, nel momento in cui la prova fallisce, il personaggio subirà conseguenze negative dipendenti dal numero di successi non contrastati della Reazione, come segue:

- ☞ **Un successo non contrastato: peccato!** Il personaggio si controlla, ma perde 1d6 Punti Spirito. Per ogni Punto Spirito perduto oltre il massimo posseduto, perde invece 1 Punto Fatica.
- ☞ **Due successi non contrastati: malinconia.** Il personaggio si controlla ma diviene triste e malinconico. Perde 1d6 Punti Fatica.
- ☞ **Tre successi non contrastati: depressione.** Il personaggio si controlla ma lo sforzo lo getta nello in uno stato di depressione. Perde 1d6 Punti Fatica e Spirito; da ora in poi e per tutto il giorno successivo avrà anche 1 successo di penalità a ogni prova.
- ☞ **Quattro successi non contrastati: qui e subito!** Il personaggio perde il controllo e deve soddisfare i suoi vizi. Se messo in condizione di reagire a una provocazione (Ira, Superbia) si lascia andare a insulti e minacce; negli altri casi deve dedicare almeno un'ora di tempo alla sua soddisfazione della sua Tentazione.
- ☞ **Cinque successi non contrastati: ancora!** Il personaggio cede al suo vizio e continua finché ce n'è. Se si tratta di una provocazione alza le mani ma senza toccare le armi; altrimenti deve continuare a soddisfare la sua Tentazione per almeno un'ora, passata la quale potrà tentare una nuova Reazione di Risolutezza con un successo bonus.
- ☞ **Sei successi non contrastati: WAAAGH!** Il personaggio perde del tutto il senso comune pur di appagare i tuoi bisogni. È pronto a ferire, rubare, mentire, e compiere qualsiasi nefandezza incurante delle conseguenze. Se ha un punteggio di Purezza lo perde; se non ha Purezza, guadagna subito un punto di Corruzione.

## La magia

**A**bbiamo visto come il Medioevo ne **IL TEMPO DELLA SPADA** può essere giocato usando tre filtri per il soprannaturale: storico, leggendario e fantastico. Di volta in volta nelle avventure introduttive indicheremo da subito il genere di appartenenza. In ogni caso, **il mondo in cui gli avventurieri vivono le loro cronache è un mondo in cui la magia e il soprannaturale sono ritenuti reali.**

Durante le avventure i giocatori, e i loro personaggi, dovranno sempre chiedersi se quello a cui stanno assistendo sia un prodigio oppure un trucco!

Anche quando l'avventura sia marcatamente fantastica, ovvero quando alcuni avventurieri avranno **da subito** accesso alle capacità magiche, è bene che il loro uso sia discreto anche con i compagni. Fare uso disinvolto e palese di capacità simili potrebbe nel migliore dei casi rendere un avventuriero venerato come santo già in vita, attirando questuanti, gli interessi dei potenti o il legittimo sospetto della Chiesa; oppure, nei casi peggiori, venire considerato in combutta con il Demonio e trovarsi in una brutta situazione!

Nel caso delle avventure fantastiche, le capacità magiche a disposizione dei personaggi pregenerati saranno indicate e descritte in **fogli riassuntivi** da consegnare ai giocatori.

Il Medioevo ha spazio per molte forme di magia, e così abbiamo cercato di fare noi nelle nostre regole. Si può nascere con il dono della magia, ereditandolo da antenati non del tutto umani; scoprire i segreti che regolano gli astri e il moto dei pianeti, facendo sì che venga influenzata la vita delle persone e la stessa realtà; oppure appellarsi alla forza inarrestabile della fede per richiedere l'intervento angelico e divino.

Quale che sia la fonte e il metodo di tali capacità, il possesso, l'apprendimento e lo sviluppo è sempre legato all'appartenenza a un **ordine** del personaggio.

A prescindere dall'origine della magia e dall'ordine dell'avventuriero, ogni ricorso a poteri, incantesimi, talismani e invocazioni richiederà sempre una **prova di abilità** (l'abilità differirà in base alle combinazioni suddette) e una certa spesa di **punti di Spirito e/o di Fatica**, in qualsiasi combinazione data dal **grado di potere** della magia.

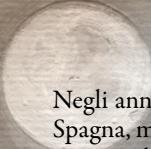
Tali magie avranno sempre caratteristiche comuni: una **Durata**, un'Area d'effetto, un **Tempo di lancio**, una **Gittata**. Tutte avranno un effetto crescente in base ai successi della prova di lancio; molte potranno essere contrastate da Reazioni.

La magia medievale nasce dall'incontro con la tradizione del mondo classico, la sopravvivenza delle antiche leggende dei barbari e la loro rilettura attraverso la lente della dottrina cristiana.

Le *Origines* di Isidoro di Siviglia (560 circa – 636), un immenso trattato enciclopedico ampiamente diffuso fino al Rinascimento, forniscono nella sezione *Magia* dell'ottavo libro un repertorio sulle pratiche ereditate dal Medioevo, sia come operazioni magiche sul mondo reale che come divinazioni e profezie. Quasi cinque secoli dopo, gli stessi elenchi verranno ripresi nel *Policraticus* di Giovanni di Salisbury (1120 circa – 1180): abbiamo così necromanti, idromanti, aruspici, astrologi e così via.

Entrambi gli autori condannano senza esitazione la magia, poiché gli incantatori «[...] sconvolgono gli elementi, turbano le menti degli uomini e uccidono senza alcun veleno con la sola forza della parola» secondo Isidoro. Ma entrambi ne riconoscono l'efficacia: la magia è reale, va condannata perché richiede patti o preghiere ai demoni e quindi allontana da Dio verso l'idolatria.





Negli anni successivi, soprattutto attraverso la *reconquista* in Spagna, molte opere arabe di filosofia, matematica, geometria magia e alchimia arrivano in Occidente e iniziano a essere tradotte, soprattutto a Toledo. L'ingresso di questa nuova letteratura magica suscita immediate reazioni, tra cui la più nota e forte è quella di Guglielmo d'Alvernia (1190-1249), maestro di Teologia all'università di Parigi e vescovo della città dal 1228 al 1249. Cardine del suo attacco sono soprattutto i talismani, i cui simboli sono un richiamo all'unico interlocutore possibile: il demonio. L'incantatore non solo si avvale dell'aiuto di esseri malvagi, nemici di Dio, ma addirittura li onora. Tuttavia Guglielmo lascia aperta una porta a un tipo di magia in qualche modo legittima, ovvero la magia naturale: il risultato di forze sconosciute, immanenti nelle cose, che possono operare prodigi.

Su questa via si allineano poi Alberto Magno e Ruggero Bacon, sull'intervenire sulle proprietà sconosciute della natura per operare un cambiamento il quale, essendo insito in esse, è concorde alla volontà divina.

Un passo avanti viene fatto nello *Speculum Astronomiae*, scritto probabilmente poco dopo il 1260 e attribuito in maniera controversa allo stesso Alberto Magno. L'opera cerca di distinguere tra magia lecita e illecita, e ne fornisce una classificazione:

- ☞ la **magia ermetica** (quella per esempio del *Picatrix*) esorta e supplica gli spiriti planetari perché esaudiscano l'incantatore, ed è condannata dalla teologia;
- ☞ la **magia salomonica**, derivante dalla tradizione ebraica e dalla Cabala (descritta nella *Clavicula Salomonis*, nel *De quattuor annulis* e nell'*Almandal*), ordina e vincola i demoni ad agire secondo la volontà dell'evocatore, ma anch'essa è un'illusione ed è condannata; solo Dio ha potere sugli angeli e sui demoni e, se i demoni fingono di obbedire all'incantatore, è solo per corromperlo;

☞ la **magia naturale** che attraverso parole e formule (secondo il *De Radiis* di al-Kindi) "risuona" dei raggi dei pianeti e delle stelle riecheggiando il *logos*, la parola divina, la sola legittima. Come il magnete attira il ferro, ci sono altre virtù delle cose ancora nascoste e da scoprire e questo fa il vero mago, che non è malefico e non va confuso con gli incantatori e gli evocatori: il **mago** è colui che conosce i segreti della Natura.

Da parte loro, nei loro scritti, incantatori ed evocatori cercano di difendersi da queste accuse di idolatria ed eresia. Nell'*Asclepius* si sostiene che l'incantatore non compia alcun patto con gli spiriti, perché essi sono attratti nei talismani dalle proprietà delle cose, quelle stesse proprietà della magia naturale. Al tempo in cui è ambientato il nostro gioco, tuttavia, il pensiero dominante della teologia cristiana costringe incantatori, evocatori e maghi all'incognito e all'anonimato.

Un avventuriero che desidera utilizzare la magia potrà entrare in un ordine solo dopo aver accumulato esperienza come sapiente e conoscitore delle antiche tradizioni. Se avrà fortuna potrebbe imbattersi in un grimorio polveroso o in un vero maestro, oppure dovrà affidarsi alle proprie ricerche per poter utilizzare davvero la magia.

Ne **IL TEMPO DELLA SPADA** non forniamo una nostra versione delle cose: starà al Narratore decidere nella sua cronaca chi abbia ragione, e gli avventurieri che intraprenderanno il percorso della magia lo faranno a loro rischio e pericolo. Tutti e tre i tipi di magia sono compatibili e si intersecano tra loro: a seconda del livello di realismo della cronaca ne potranno essere usati alcuni e ignorati altri.



A hand-drawn map of a mountainous region, likely a historical or fictional setting. The map features a central mountain range with several peaks, some of which are shaded in brown and red. A river flows through the landscape, and there are numerous small, stylized trees scattered throughout. A dashed red line indicates a path or boundary. A scroll is unrolled across the top of the map, containing the title. The overall style is that of a historical or fantasy map.

# Sotto la pioggia



Caernarfon

Snowdon Peak



## Introduzione

**S**otto la Pioggia è una breve avventura introduttiva per Il Tempo della Spada per 4 personaggi ed è pensata come *one-shot* della durata di 4-5 ore.

La compagnia, parenti e servitori del casato di Nefydd Hardd, signore del borgo di Llarnwst, sta viaggiando verso Caernarfon per partecipare al matrimonio della figlia del signore della città, quando viene sorpresa da un violento temporale. Costretta a rifugiarsi in una torre in rovina, scoprirà che la struttura è molto più grande e misteriosa di quanto poteva sembrare dall'esterno.

L'avventura copre lo spazio temporale di una notte; il tempo a disposizione della compagnia per esplorare la rovina è dunque limitato e non tutti i misteri potranno essere svelati. Il Narratore dovrà prestare particolare attenzione alle azioni degli avventurieri e a quanto impiegheranno per compiere mentre passano le ore e si avvicina l'alba. Hanno viaggiato tutto il giorno, e quindi la stanchezza si farà sentire mentre esplorano il luogo misterioso che li ha accolti...

Lo scenario storico è il Galles prima della definitiva conquista inglese del 1282. Per la precisione l'anno è il 1230, il giorno è mercoledì 15 maggio e ci troviamo nel regno del Gwynned, l'ultima regione libera del Galles governata dal *princeps* Llywelyn il Grande. La compagnia è partita dal borgo di Llarnwst e, come accennato, è in viaggio verso la città di Caernarfon.

Llywelyn è uno dei più grandi signori della storia del Gwynned. Uno dei pochi che ha addirittura deciso di battere moneta in una regione in cui il bestiame è, di fatto, la valuta principale. Per essere precisi, le monete che maneggiano i nostri avventurieri si chiamano *Ceiuiog* e sono l'equivalente dei Denari d'argento; sottomultipli sono il *Dymey* (1/3 di denaro) e il *Firdlyc* (1/6).

L'ultimo decennio è stato caratterizzato da scontri continui sulla frontiera orientale con l'Inghilterra, ma, dopo la vittoria del 1229 nella battaglia di Ceri, le forze inglesi furono costrette alla ritirata nel castello di Montgomery. Si fa un gran parlare anche dell'affronto subito dal Re di recente: appena il mese scorso, durante le festività della Pasqua (il 7 di aprile), Llywelyn, nella sua camera da letto, ha sorpreso il genero, Guglielmo di Broase, a letto con sua moglie Giovanna. Due settimane fa Guglielmo è stato impiccato, mentre Giovanna è stata confinata nelle sue stanze.

La regione che la compagnia sta attraversando corrisponde oggi al parco naturale di Snowdonia, una terra fertile di colline, laghi e boschi all'ombra della montagna di Snowdon (1086 metri di altezza), la più alta del Galles. Gli avventurieri la conoscono con il nome gaelico di *Yr Wyddfa*, dalla cui vetta un occhio aguzzo può scorgere le coste dell'Irlanda e l'isola di Man. Il suo nome significa "Il Tumulo" e, secondo la leggenda, qui re Artù seppellì il gigante Rhitta Gawr, dopo che quest'ultimo aveva cercato di tagliargli la barba. Il nome di queste terre è invece *Eryri*, "terra delle aquile".

Sul resto dell'Europa le notizie sono poche e, tutto sommato, poco considerate. Il Re di Inghilterra, Enrico III, è impegnato a invadere la Bretagna e le sue truppe sono appena sbarcate: molti nobili francesi non sopportano Luigi IX, un ragazzino di sedici anni, e vorrebbero che Enrico riunificasse i due regni. Sul continente l'Imperatore, Federico II, è rientrato dalla Se-

sta Crociata e ha realizzato più lui con la diplomazia che tutte le crociate a partire dalla Seconda: ma il Papa di Roma è molto scontento che Gerusalemme non sia stata liberata con la forza. Tuttavia, il contesto contemporaneo è solo uno sfondo per l'avventura; gli elementi storici e leggendari che vi compariranno riguarderanno soprattutto il passato della regione.

## La Compagnia

La compagnia è formata da avventurieri scelti tra gli 8 pregenerati per l'avventura (4 giocatori sarebbe il numero ideale). Il Narratore deve da subito chiarire ai giocatori che la compagnia si è messa in viaggio per uno scopo preciso: **partecipare alle nozze della figlia del signore di Caernarfon**. Ciascun avventuriero ha un motivo diverso per presenziarvi, come riportato nella rispettiva scheda. Ogni membro della compagnia ha legami con gli altri e persegue obiettivi personali. Sia chiaro, fin da subito, che il gruppo è comunque costituito da quattro amici e conoscenti stretti e che dovrebbe muoversi il più possibile compatto e solidale nell'esplorazione delle rovine.

## Sintesi della vicenda

La compagnia ha viaggiato per tutta la giornata alla volta della città di Caernarfon, costruita sulla costa nella punta nord occidentale del Galles. Il viaggio è stato finora piacevole e senza brutti incontri, ma a metà del pomeriggio il tempo è peggiorato rapidamente e la pioggia è cresciuta di intensità. La compagnia si trova a un paio d'ore dalla meta, ma la violenza del temporale la obbliga a cercare un riparo immediatamente.

L'improvviso abbaiare di un cane li porta, su un sentiero nascosto dalla vegetazione, a un'antica torre in parte diroccata. Si tratta in realtà dell'angolo di una struttura molto più grande: un'antica villa rustica romana eretta negli ultimi anni del IV secolo e rimasta nascosta al mondo per settecento anni. Nascosta... ma non disabitata. Le rovine della villa sono infatti abitate da tempo immemore da una vivace comunità del Popolo Fatato (i *Tylwyth Teg* delle leggende gallesi) che si considera erede dello stile di vita romano, anche se le divinità a cui fa riferimento sono quelle della tradizione celtica, in una strana pantomima del mondo dei figli di Adamo. Quando scoccherà la mezzanotte, gli avventurieri rimarranno per sempre imprigionati nel mondo fatato, a meno che non scoprano le vie d'uscita dalla villa (ambienti 3 e 7) o riescano a trincerarsi nella cappella e a resistere fino all'alba seguente.

## Raccontare Sotto la Pioggia

Quando il Narratore inizierà a raccontare lo scenario, più delle regole e del contesto storico, dovrà tenere a mente la cosa più importante: **la natura di questa avventura**.

Al di là dell'ambientazione medievale e dei riferimenti alle leggende gallesi, *Sotto la Pioggia* racconta la storia di un gruppo di persone che finiscono loro malgrado in una casa stregata. Il Narratore può quindi raccontare e arricchire la vicenda con qualsiasi idea e ispirazione gli venga da racconti, fumetti, film e videogiochi di argomento simile: l'orrore, la paura e il fascino dell'ignoto saranno gli elementi principali della vicenda.



Qual è allora la chiave di lettura corretta che rende *medievale* e *fantastica* l'esplorazione di una casa stregata? La risposta è: la mentalità degli avventurieri più di quella dei giocatori. Se in un film horror ambientato ai giorni nostri i protagonisti passano (e sprecano) gran parte della pellicola a non credere a ciò che sta accadendo e a farsi ostacolare dalle loro concezioni di cosa sia reale e cosa no, gli avventurieri di *Sotto la Pioggia* si troveranno semmai dinnanzi a continue conferme del fatto che ciò che hanno davanti sia la **verità delle cose**, una verità narrata intorno al fuoco, la sera, o dai bardi nelle loro canzoni.

Quanto detto è valido soprattutto per le reazioni di Superstizione che troverete nell'avventura. La Superstizione qui entra in gioco non tanto per dire ai giocatori "No, non puoi credere che quello sia reale", ma piuttosto per dire "Il tuo avventuriero *sa perfettamente* che quanto sta vedendo è reale, agisci di conseguenza!"

## Gli avventurieri

Gli avventurieri di *Sotto la pioggia* sono tutti leggermente più esperti di un personaggio appena creato: hanno infatti già speso 6 PE con cui hanno migliorato i gradi di abilità. Ciò gli ha consentito di acquistare un primo talento.

Di seguito vi presentiamo gli 8 personaggi pregenerati tra cui potrete scegliere per giocare *Sotto la pioggia*. Le schede complete sono disponibili in appendice al volume: salvo diversamente indicato i bonus derivanti da tratti, vantaggi e talenti sono già calcolati.

### Daylan, il Cavaliere.

Dylan, figlio del signore del villaggio di Llanwrst, è invitato al matrimonio come rappresentante della sua famiglia. Fresco di investitura cavalleresca ha già partecipato a una battaglia l'anno scorso, servendo sire Llewelyn nella battaglia di Ceri contro le forze inglesi di Enrico III.

### Rhiannon, la Dama

Anche sua sorella Rhiannon viaggia verso Caernarfon per lo stesso motivo, ma controvoglia. Di carattere testardo e volitivo sa di essere stata inviata con la scusa di rappresentare la famiglia, ma in realtà suo padre spera che qualche cavaliere presente ai festeggiamenti la chieda in matrimonio. La giovane dama è intenzionata a respingere chiunque a prescindere.

### Heulog, il Cacciatore

Heulog è il guardiacaccia al servizio del signore di Llanwrst: si occupa di organizzare la manutenzione dei sentieri, badare ai levrieri del suo signore, combattere i bracconieri. A suo modo è una figura ufficiale del villaggio e quindi un valido rappresentante della comunità; se Dylan, Rhiannon o Gareth sono presenti avrà anche ruolo di guida e scorta.

### Meuric, l'Arciere

Anche Meuric, il miglior arciere di Llanwrst, partecipa al matrimonio sia come scorta del gruppo che come invitato speciale: il signore di Caernarfon vuole infatti rendere unica la cerimonia e ha organizzato molti giochi per allietare gli invitati, tra cui una competizione di tiro con l'arco tra i migliori armigeri della regione.

### Gareth, il Monaco

Gareth è un monaco cisterciense della vicina abbazia di Aberconwy ed è il cugino di Dylan e Rhiannon. Oltre a essere di sangue nobile e nipote del signore del Llanwrst, il giovane Gareth si è già fatto una fama di sant'uomo nella regione e si auspica che la sua presenza alle nozze possa essere di buon auspicio per la coppia di sposi.

### Yorath, il Menestrello

Yorath è invece l'inquieto menestrello del signore di Llanwrst, ben felice di liberarsene per qualche giorno. Tutti i cantori, i musicisti e i saltimbanchi del Gwynned saranno i benvenuti (invitati o imbucati poco importa) alle nozze, per cui il giovane bardo spera di trovare un nuovo pubblico, un nuovo mecenate e magari qualche dama facilmente impressionabile.

### Bronwen, la Levatrice

Bronwen è una levatrice ed è stata richiesta espressamente dal signore di Caernarfon a Nefydd Hardd, signore di Llanwrst, per vegliare su sua figlia nei mesi seguenti alle nozze, sperando che la sua presenza possa garantire un parto sicuro e felice.

### Enid, l'Eremita

Anche Enid è stata convocata al matrimonio per lo stesso motivo su consiglio di Nefydd, ma non è felice di trovarsi in mezzo a così tante persone. Se non altro, mentre a Llanwrst tutti la scansano e la temono per le sue stranezze e la sua vita da eremita in mezzo al bosco, a Caernarfon nessuno la conosce.



## Prima scena: sul sentiero

**L**a compagnia ha viaggiato per tutta la giornata di mercoledì 15 maggio alla volta della città di Caernarfon, costruita sulla costa nella punta nord occidentale del Galles. Il viaggio è stato finora piacevole e senza brutti incontri, ma a metà del pomeriggio il tempo è peggiorato rapidamente e la pioggia è cresciuta di intensità. La compagnia si trova ancora a un paio di ore di cammino dal villaggio scelto come tappa per la notte, ma le condizioni atmosferiche sono davvero proibitive e la strada in terra battuta che stanno percorrendo si sta trasformando in un fiume di fango. I personaggi si trovano nel punto indicato dal pallino rosso sulla mappa che trovate all'inizio del capitolo. Leggete questo brano ai vostri giocatori:

*Questa mattina, alla vostra partenza, il cielo era azzurro e la brezza che soffiava dall'oceano sembrava preannunciare la primavera. Avete compiuto una breve sosta a mezzogiorno per pranzare prima di inoltrarvi nel bosco, lungo una vecchia strada in terra battuta mantenuta aperta con grande fatica dagli sforzi di Re Llywelyn, che Dio lo conservi per molti anni in salute. Sulla destra del sentiero, verso Nord, si alzano rapidi i contrafforti boscosi della vetta dell'Yr Wydffa, "Il Tumulo", ove secondo la leggenda il buon re Artù sconfisse e seppellì un gigante. Nel primo pomeriggio però, senza preavviso, il tempo ha cominciato a mutare. In cielo le nuvole hanno iniziato a schiacciarsi e ben presto da bianche sono diventate scure; hanno poi serrato i ranghi e poco dopo è scesa la pioggia. Avete calcolato cappucci e berretti, assicurato il carico e incitato le bestie, riuscendo a proseguire ancora per qualche miglio con fatica.*

A questo proposito chiedete una **Reazione di Fatica** ai personaggi per rappresentare la stanchezza derivante dalla prima parte della giornata. La Reazione ha una difficoltà di **3 successi** (1 di base più 2 per la pioggia), eventualmente aumentati dalle armature indossate.

Una volta effettuate le Reazioni e applicate le conseguenze, proseguite nella lettura:

*Adesso la furia degli elementi si sta abbattendo a piena forza sulle terre gallesi. Fa molto freddo e le cavalcature incespicano nel torrente di fango in cui si è trasformata la strada; è sceso anzitempo il buio e l'ululato rabbioso della tempesta rende difficile anche parlare tra di voi. Con un bagliore accecante e un ruggito terribile un fulmine si abbatte su un albero a poca distanza dal sentiero, facendo nitrire i cavalli e assordandovi. Avanzare ancora non solo è impossibile, ma è anche pericoloso. Dovete cercare un riparo. Cosa fate?*

Date qualche momento ai giocatori per discutere tra loro su come procedere. **Avanzare è fuori discussione:** le condizioni atmosferiche impongono un -2 al movimento (significa che riuscirebbero a percorrere 3 km all'ora, impiegando tre ore e un quarto per raggiungere la meta invece che le due ore previste) e dovrebbero tentare Reazioni di Fatica ogni 2 ore contro almeno 5 successi (2 per la pioggia, 1 per il freddo, 1 perché ormai la strada non è percorribile e si stanno muovendo a tutti gli effetti nel bosco), oltre a quelli derivanti da chi indossa armature pesanti (ovvero, la Robustezza).

Quando ritenete che il dialogo dei giocatori si sia concluso con un'idea o che al contrario non stia portando a nulla, interrompeteli richiedendo una prova di **Sensi Acuti**. A chi ottiene più successi leggete quanto segue:



*Improvvisamente, per quanto la pioggia scrosci senza tregua e il fragore del vento ti riempia le orecchie riesci a distinguere un suono diverso nel frastuono: l'abbaiare nitido di un cane. Lo cerchi con gli occhi e riesci a intravedere, in mezzo al bosco, la figura di un grande segugio bianco che sembra deciso ad attirare la vostra attenzione.*

Se i personaggi decidono di reagire a questo evento e di avvicinarsi per scoprire qualcosa, si rendono conto che il cane, a una trentina di metri di distanza, si trova su un sentiero erboso all'interno del bosco il cui inizio è poco più avanti sul lato destro della strada principale. Il sentiero è stretto e permette di muoversi solo in fila indiana, ma il manto erboso evita che si trasformi in fango.

A questo punto la compagnia dovrebbe abboccare e iniziare a percorrere il sentiero seguendo il cane. Se i giocatori tergiversano non lesinate sugli effetti speciali: un fulmine si abbatte sempre più vicino e spaventa le cavalcature (3 successi di *Cavalcare* per non finire disarcionati), il cane abbaia sempre più forte, il tramonto si avvicina e così via. Eventuali prove di *Sopravvivenza* per prevedere il tempo daranno lo stesso responso: continuerà a piovere per tutta la notte.

Se qualche giocatore si interroga sulla natura del cane potete richiedere una prova di *Storie e Leggende*: con almeno 2 successi leggete quanto segue.

*Ci sono molti racconti che parlano di cani misteriosi che appaiono per aiutare i viaggiatori dispersi o per annunciare sventura in tutta la Britannia. Qui in Galles hai sentito parlare del Cŵn Annwn, uno dei segugi al servizio del leggendario Re Arawn, ma quello che hai di fronte sembra del tutto reale...*

Se invece i successi sono 3 o più potete aggiungere questo:

*C'è un modo per scoprire se un cane sia davvero Cŵn Annwn; pare che il suo abbaiare sia più forte da lungi e si ovatti a mano a mano che ci si avvicina, fino a divenire impercettibile a pochi passi. Certo, da qui è difficile dirlo!*



A prescindere da quanto scoperto, la compagnia dovrebbe prendere il sentiero e iniziare a seguire il cane. Accertatevi che l'ordine di marcia sia ben definito e considerate che tutte le prove per guardare innanzi sul sentiero possano essere tentate **solo dai due personaggi in testa**, poi riprendete a leggere.

*I rami degli alberi vi riparano parzialmente dalla furia degli elementi e l'erba sotto i vostri piedi, per quanto scivolosa, è un gradito miglioramento rispetto al fango e alla melma della strada. Davanti a voi il cane continua ad abbaiare e a saltellare felice; spesso si ferma un istante per assicurarsi di essere seguito e poi riprende.*

*C'è qualcosa più avanti che inizia a delinearsi oltre lo scrosciare dell'acqua: il profilo di un torrione in rovina avvolto dall'edera. C'è una grande arcata vuota nella struttura: potrebbe essere un riparo, finalmente. Il cane punta deciso verso l'apertura, noncurante della pioggia.*

Il cane si mantiene a distanza costante dai personaggi. Se questi accelerano, l'animale li precederà entrando nel torrione. L'ultimo fulmine illuminerà il paesaggio, rendendo ben visibile il fatto che, per quanto diroccata, la torre conserva buona parte del tetto. Nessuno può sapere nulla della torre: la cosa è giustificabile per il fatto di essere già avanzati nel bosco per un buon tratto e che la sua sommità sia facilmente occultata dalle cime degli alberi, almeno per un osservatore che si trovi sulla strada principale.

Se qualcuno dei giocatori si chiede se il torrione sia isolato o ci sia dell'altro (e solo in questo caso), chiedete **una prova di Sensi Acuti** su vista. Avvicinandosi alla torre, rispondere alla domanda richiederà almeno **4 successi**; appena prima di entrare la difficoltà scenderà a 3. In caso di successo, leggete quanto segue:

*Al di là della pioggia e della vegetazione in effetti ti sembra di scorgere altri muri che si dipartono dalla torre, come se questa si trovasse all'angolo di una struttura più grande. Ma ci saranno almeno dieci passi infestati da rovi e rampicanti per riuscire a raggiungere le altre murature, e chissà quanto per seguirle.*

Se la compagnia vuole esplorare l'esterno della struttura troverete i dettagli oltre.

Da qui in avanti le cose iniziano a farsi serie e il Narratore deve iniziare a prendere nota del passare del tempo in base alle azioni. Sono le **ore 18:00** quando i personaggi iniziano a esplorare l'ambiente che li circonda.

## Il tempo passa

Di seguito sono indicate le azioni più probabili della compagnia e il tempo necessario per compierle; per semplicità, si considera che ogni azione richieda multipli di 5 minuti (vedi la **SCHEDE DEL TEMPO** in appendice).

Come Narratore, prima di tirare i dadi per le prove, accertatevi di definire sempre chi stia facendo cosa, quali azione avvengano in contemporanea (un avventuriero fa una cosa, un altro ne fa un'altra) e così via.

A mano a mano che procede l'esplorazione, **allo scadere di ogni ora si verificherà un evento casuale** indipendente dalle azioni della compagnia. Lanciate 1d6 ogni volta, rilanciando i risultati già usciti. Allo scoccare della mezzanotte non lanciate per il sesto evento casuale, ma andate a leggere la sezione **Mezzanotte** dell'Epilogo.

Infine, ricordate che la compagnia ha già viaggiato per tutta la giornata e le 8 ore di attività impegnativa sono già state esaurite. **Ogni due ore di tempo**, dai Vesperi (il tramonto) alla Compieta (l'ora che ci conclude allo scoccare della mezzanotte), dovrete richiedere a tutti gli avventurieri una **Reazione di Fatica** con difficoltà crescente di +1 successo: contro due successi alle ore 20, contro tre alle 22, contro quattro a Mezzanotte.





### LA TORRE SI CHIUDE (EVENTO I)

L'arcata attraverso cui gli avventurieri sono entrati nel torrione si chiude, o meglio, al suo posto compare un muro come se l'apertura non fosse mai esistita!

Se, quando il dado indica questo evento, i personaggi (tutti o solo alcuni) sono nella torre, una fortissima folata di vento spegnerà le fonti di luce e si udirà un tonfo sordo, come la chiusura di una porta. Quando la luce viene ripristinata gli avventurieri scopriranno il muro al posto dell'arcata.

In alternativa il Narratore può scegliere di attendere che i personaggi lascino il torrione per spostarsi all'interno della villa. Qualora uno o più personaggi siano invece usciti dal torrione, tornando nel bosco magari per esplorare la villa dall'esterno, suggeriamo al Narratore di attendere il loro ritorno, rinviando quindi l'evento fino a quando il gruppo non sarà riunito.

È necessaria una **Reazione di Paura** contro 2 successi per mantenere la calma, seguita da una prova di **Superstizione** contro 2 successi per rimanere lucidi.

Non c'è nulla che gli avventurieri possano fare per riaprire il varco che, da questo momento in avanti, non esiste e non è mai esistito. La compagnia dovrà trovare un altro modo per uscire; se fuori sono rimasti degli avventurieri, essi riusciranno a ritornare sulla strada, ma la loro parte in questa storia si è conclusa. Nel momento in cui si verifica l'evento la pioggia cessa in pochi minuti e le nuvole iniziano a diradarsi. Almeno il piano terra della villa si è infatti sovrapposto alla sua versione "fata-ta"; solo tramite la cappa fumaria (ambiente 8) e la scala (ambiente 3) la pioggia del mondo reale riuscirà a raggiungerla. L'evento I va a cambiare tutta la descrizione della scena terza nel momento in cui la compagnia mette i piedi per la prima volta nel chiostro e tutti i riferimenti alla pioggia.

#### Nota per il Narratore

Gli avventurieri potrebbero (e con giusta ragione) essere eccessivamente prudenti e sorvegliare il torrione per garantirsi una via di uscita. In tal caso, appena ne avete la possibilità, ovvero quando nessun avventuriero è nella torre, sigillatela facendo sì che l'evento I si verifichi a prescindere dal tiro dei dadi. Non è uno "sporco trucco": si gioca ai giochi di ruolo per vivere un'avventura e il vostro compito è dargliela, basta solo nascondere la mano il più possibile quando lo si fa!

### IL BEL TEMPO ANDATO (EVENTO II)

Questo avvenimento riguarda tutti gli oggetti che i personaggi hanno trovato nel corso dell'esplorazione: la testa di marmo, la fibula, le tavole di legno dell'eremita e così via (v. oltre). Il tempo sembra riavvolgersi e l'oggetto appare ora nuovo, dando informazioni aggiuntive. Ovviamente la cosa è decisamente inquietante e richiede una **Reazione di Superstizione** contro 2 successi per il portatore! Qualsiasi tentativo per riesaminarlo avrà un successo bonus e il nuovo stato di conservazione ne aumenterà il valore di 1d6 monete d'oro. Infine la spilla di levriero nel torrione riacquisterà i suoi poteri.

### CŴN ANNWN (EVENTO III)

Scegliete un avventuriero a caso, magari in disparte rispetto al resto della compagnia. Chiedetegli una prova di **Sensi Acuti** contro 3 successi. Se la supera non succede nulla, ma ha la sensazione netta di essere osservato e dovrà tentare una **Reazione di Superstizione** contro 3 successi per resistere a un attacco di panico. Se invece la fallisce, si troverà a pochi passi da lui il cane bianco e potrà finalmente vederlo da vicino:

*Non hai idea di come sia possibile, ma il cane è comparso al tuo fianco senza produrre alcun rumore. Gli occhi! Gli occhi sono due braci ardenti che non hanno nulla di questo mondo: sta abbaiano furiosamente verso di te, ma il suono è flebile, appena percettibile. Che stregoneria è mai questa?!*

L'avventuriero deve tentare una **Reazione di Paura** contro 3 successi. A prescindere dagli esiti, riprendete a leggere:

*Prima che tu possa compiere qualsiasi gesto il cane schizza via silenzioso com'è arrivato.*

La direzione in cui il segugio si muove è casuale. Anche se la compagnia lo seguisse di lui non ci sarà traccia.

### L'ORCO SI SVEGLIA (EVENTO IV)

L'orco, che vive barricato nell'ambiente 6 della villa, rimuove la barricata che protegge la soglia e rimane all'erta in attesa di movimenti. Se l'evento avviene prima che i personaggi entrino nel chiostro (2), al loro arrivo l'orco uscirà per attaccarli; se l'evento avviene mentre stanno esplorando la villa, con una prova di **Sensi Acuti** da almeno 1 successo lo sentiranno rimuovere la barricata e prepararsi alla caccia: in cinque minuti sarà pronto ad attaccare la compagnia.

### IL PIANTO DAL POZZO (EVENTO V)

Questo evento ha impatto diverso se la compagnia è riuscita a uscire dal torrione e sta esplorando il piano terra della villa oppure è ancora bloccata all'interno. Nel primo caso, tutti gli avventurieri sentiranno distintamente il pianto di un bambino provenire dal pozzo dell'ambiente 2; nel secondo, sarà necessaria una prova di **Sensi Acuti** con almeno 2 successi.

Qualora provassero a investigare procedete normalmente secondo quanto descritto oltre: tuttavia, se hanno una sorgente di luce, vedranno (in luogo del riflesso) una bambina con gli occhi completamente neri in fondo al pozzo che chiede: «Avete visto il mio anello?»

La **Reazione di Paura** verrà fatta con 4 successi.

L'anello a cui si riferisce è quello dell'orco nascosto nell'ambiente 3; se una volta trovato qualcuno lo butterà nel pozzo lo spirito della bambina sarà finalmente libero e l'autore dell'azione potrà essere ricompensato con un punto di **Purezza**. In alternativa, se Rhiannon è presente, potrebbe decidere di rinunciare alla sua tiara in oro e argento o alla collana di perle: le conseguenze saranno le stesse.

Come raccontato nella storia dell'eremita, la bambina cercò di fuggire alla comparsa delle Fate e in preda al panico si gettò nel pozzo, dove annegò. Le Fate recuperarono poi il suo anello, donandolo all'orco per trattenerne lo spirito, e poi la seppellirono nel pozzo. Quando a mezzanotte la corte di Arawn si palesa lo spirito della bambina partecipa alla festa (v. l'Epilogo).

### TEMPUS FUGIT (EVENTO VI)

Un'ora di tempo a disposizione della compagnia scorre spostando inesorabilmente avanti le lancette. Se a) l'evento I si è già verificato e b) gli avventurieri sono già all'interno della villa e ogni tanto transitano dal chiostro (ambiente 2) potranno tentare una prova di **Sensi Acuti** contro 3 successi o di **Sopravvivenza** contro 2 per notare come le costellazioni abbiano accelerato improvvisamente il loro viaggio nel cielo stellato.



## Seconda scena: il torrione

**S**eguendo il segugio bianco, la compagnia entra nel torrione (ambiente 1) e trova finalmente riparo per la pioggia. Tutta la struttura è però un varco verso l'Oltremondo, la terra delle Fate; nel nostro caso il dominio di Re Arawn.

L'interno del torrione cambierà progressivamente sia con il passaggio del tempo che in seguito alle azioni degli avventurieri. Prima di tutto, leggete quanto segue:

*Il buio della torre vi accoglie per ripararvi dalle intemperie, anche se l'arcata di accesso è troppo piccola per far passare le vostre cavalcature. Nella penombra scorrete le pareti circolari di un diametro di almeno cinque metri; tuttavia è difficile cogliere le dimensioni precise a causa della quantità di macerie e detriti accatastati accanto ai muri.*

*Il centro del pavimento sembra invece libero dai calcinacci ed è la vista più accogliente di cui abbiate goduto nelle ultime ore sotto la pioggia. Sembra che vi sia anche una catasta di legna riposta ordinatamente. Sopra di voi si scorgono travi a quasi quattro metri di altezza, ma c'è troppa poca luce per vedere il soffitto. C'è un forte odore di muffa e, tolte le gocce che cadono, la tempesta là fuori giunge con voce ovattata all'interno.*

Presumibilmente i giocatori faranno entrare all'interno i loro personaggi.

**Che ne è stato del cane?** Questa dovrebbe essere la prima domanda che vi faranno i giocatori. Beh, sembra svanito nel nulla. Al momento non si vede nessun passaggio verso l'esterno oltre all'arcata da cui è entrata la compagnia. Se qualcuno tende l'orecchio, e ottiene almeno **2 successi in Sensi Acuti**, riesce a sentirlo ancora abbaiare da qualche parte oltre le mura della torre.

La seconda esigenza di cui dovrebbero preoccuparsi i giocatori è di **avere un po' di luce**. Alcuni avventurieri possiedono lanterne e torce nel loro equipaggiamento; se nessuno le possiede o non vuole usarle, è possibile ricorrere alla catasta di legna menzionata sopra. È asciutta e pronta all'uso, come se fosse stata lasciata intenzionalmente da qualcuno. Nel momento in cui viene fatta luce potete riprendere la lettura:

*Il fuoco illumina con un allegro crepitio i dettagli dell'ambiente che vi circonda; per contrasto, il mondo oltre l'arcata sembra farsi più buio e scuro. I fulmini paiono essere cessati.*

*Il soffitto della torre è parzialmente crollato: sopra di voi una ragnatela di vecchie travi sostiene ancora un ammasso informe di legna, coppi e mattoni che miracolosamente si è puntellato negli anni mentre crollava sotto l'incedere dei secoli. Alle pareti sono ammassate le parti della struttura che sono rovinate al suolo: ancora legna, mattoni, coppi e blocchi di pietra squadrata. Se c'era una scala che portava ai piani superiori deve essere anch'essa marcita e crollata. Tutto è coperto da polvere e ragnatele.*

*Al centro della sala potete ora distinguere chiaramente i resti di un falò e anche qualche avanzo di cibo ormai marcito: forse qualche cacciatore si è rifugiato come voi nella torre, in una notte di molti anni fa.*

## Esplorare il torrione

Quelle che seguono sono le principali azioni che la compagnia può tentare all'interno del torrione per accedere all'area della villa (la terza scena dell'avventura) e il tempo necessario per compierle al fine di valutare il verificarsi degli eventi. Potete mostrare la **MAPPA 1** alla compagnia.

### UN'OCCHIATA ALLE MACERIE (10 MINUTI)

Dare uno sguardo approfondito alle macerie che occupano il perimetro della torre. In base ai successi ottenuti in una **prova di Sensi Acuti** è possibile notare quanto segue:

- ☞ **Un successo:** il centro della torre è stato sicuramente usato di recente: il pavimento in mattoni è stato ripulito e le macerie sono state spostate per avere più superficie sgombra possibile.
- ☞ **Due successi:** un lato delle macerie sembra sia stato accatastato per raggiungere il soffitto. Se qualcuno vuole arrampicarsi (vedi oltre) avrà un successo di bonus alle prove pertinenti.
- ☞ **Tre o più successi:** nel cumulo di macerie si distingue la testa in marmo, molto rovinata, di una figura umana di dimensioni reali. È possibile prenderla per esaminarla con 5 minuti di lavoro per liberarla dai calcinacci e dai pezzi di legno (vedi oltre).

### SEGUIRE IL CANE (10 MINUTI)

Cercare di capire dove sia finito il cane bianco richiede una **prova di Sopravvivenza** per individuare le tracce, principalmente ciuffi di pelo bianco strappati mentre si faceva largo tra le macerie. Con **almeno 2 successi** è visibile uno stretto varco, troppo angusto per un essere umano.

### APRIRE IL PERCORSO (15 MINUTI)

Liberare il percorso per seguire il cane è un'impresa lunga e faticosa che richiede una **prova di Prestanza da almeno 3 successi**: chi non la supera perderà un Punto Fatica per successo non contrastato. Ogni avventuriero dopo il primo che collabora nel tentativo ridurrà di 1 la difficoltà della prova. Se i personaggi riescono si veda più avanti (*Esaminare il passaggio*).

### ARRAMPICARSI SULLE MACERIE (5 MINUTI)

Non è difficile scalare il cumulo di ciarpame per avvicinarsi al soffitto, ma può essere difficile non farlo crollare e non ferirsi con i chiodi arrugginiti nascosti dal buio e dalla polvere. Sono richiesti **almeno 3 successi in una prova di Agilità o Prestanza** (a scelta del giocatore). Ogni successo in meno comporterà la perdita di 1d6 PF per cadute e graffi e altri **5 minuti** aggiuntivi per salire.

Arrivato in cima l'avventuriero potrà scorgere un bagliore provenire da un oggetto appoggiato su una trave del soffitto parzialmente sgombra: si tratta di una **fibula d'argento**, descritta più avanti.

Chi si arrampica e si pone il problema può giungere alla seguente conclusione: anche quando la torre era abitata, non si scorge una scala fissa per salire ai piani superiori, se non con una scala a pioli calata dall'alto.



### ESAMINARE LA TESTA DI MARMO (5 MINUTI)

La testa è molto danneggiata e sporca. Non sembra che fosse nemmeno in origine molto lavorata, piuttosto sbazzata e con lineamenti accennati: sembra raffigurare un volto barbuto, con due corna ora mozzate che partono dalla fronte. Sono necessari 3 successi di Storia e Leggende per ipotizzare di riconoscere nel manufatto il volto del dio celtico Cernunnos, patrono degli animali, della caccia e della virilità.

### ESAMINARE LA FIBULA (5 MINUTI)

La fibula è una piccola spilla d'argento, di circa 5 cm di lunghezza, che rappresenta un levriero in corsa: negli occhi brillano due piccole gemme di colore verde, forse smeraldi. Sembra molto delicata ma ancora funzionante se maneggiata con cura (2 successi di Manualità per non romperla). Una prova di Mercatura con almeno 2 successi consentirà di stimarne il valore: è molto antica e potrebbe valere anche un paio di monete d'oro.

La fibula è un oggetto incantato, ma il suo potere è ancora addormentato: si risveglierà se si verificherà l'evento II. In tal caso, essa offrirà un grado bonus a tutte le prove di Sopravvivenza del portatore.

### ESAMINARE IL PASSAGGIO (5 MINUTI)

Se gli avventurieri, nel tentativo di seguire il cane, hanno liberato il passaggio, scopriranno un buco nella parete opposto all'arcata da cui sono entrati. Anche il buco è troppo piccolo per consentire a una persona di uscire e sembra dare sull'esterno della torre a giudicare dall'aria fresca che passa e dal rumore della pioggia.

Se qualcuno prova a passare lo stesso, o si stupisce del fatto che il segugio sia riuscito a uscire da qui, può tentare una prova di Sensi Acuti: bastano 2 successi (o 1 per chi aveva scorto la prima volta l'animale) per capire che il varco era troppo piccolo anche per il cane.

Gli avventurieri potrebbero osservare meglio il contorno della parete o cercare una sorta di passaggio segreto. Sono richiesti altri 5 minuti aggiuntivi per l'operazione e 2 successi in Sensi Acuti o 1 in Manualità per scoprire le seguenti informazioni:

*In effetti sembra che sul muro sia disegnato il contorno di un'arcata simile a quella da cui siete entrati. Sembra sia stata tamponata con pietre e mattoni per chiudere il varco, ma alcuni mattoni sembrano muoversi leggermente quando li sfiorate.*

Con una prova di Prestanza con almeno due successi è possibile forzare il meccanismo di apertura e smuovere i cardini arrugginiti della vecchia porta segreta: se ciò accade gli avventurieri possono accedere al cortile interno della struttura (Scena Terza).

## Fuori dal torrione

Quando la compagnia si accorge del fatto che la torre sia solo parte di una struttura più ampia, e non un edificio isolato, i giocatori potrebbero decidere di esplorarla dall'esterno per cogliere le dimensioni. Purtroppo la vegetazione che circonda la villa è qui molto fitta, un tappeto continuo di rampicanti e rovi. Spiegate ai giocatori che la pioggia, la luce del sole che tramonta e l'abbondanza di alberi e cespugli hanno nascosto i muri perimetrali della villa alla vista degli avventurieri, mentre il gruppo si avvicinava al torrione.

Per procedere speditamente nel sottobosco bisognerebbe fare un giro molto largo, stando almeno a una decina di metri dai muri e servendosi in più punti di una lama per aprirsi la strada. Se qualcuno insiste ci vorrà almeno mezz'ora per fare il giro della costruzione, ma il personaggio avrà ben chiare le dimensioni effettive della villa. In ogni caso, i muri perimetrali saranno alti sempre tre metri e il primo piano collassato ovunque; resteranno in alcuni punti spigoli di pietra e mattoni ancora integri, come dita scheletriche rivolte al cielo. Per raggiungere le mura serviranno almeno venti minuti per tagliare piante e rampicanti.

Infine, qualora qualcuno riesca a scavalcare le mura dopo il verificarsi del primo evento sarà separato dai compagni all'interno; le due realtà (mortale e fatata) si saranno sovrapposte e non sarà più possibile accedere alla villa nella sua versione stregata, ma solo uscirne attraverso le scale (ambiente 3) o dalla cappa fumaria (ambiente 8).



## Terza scena: la villa

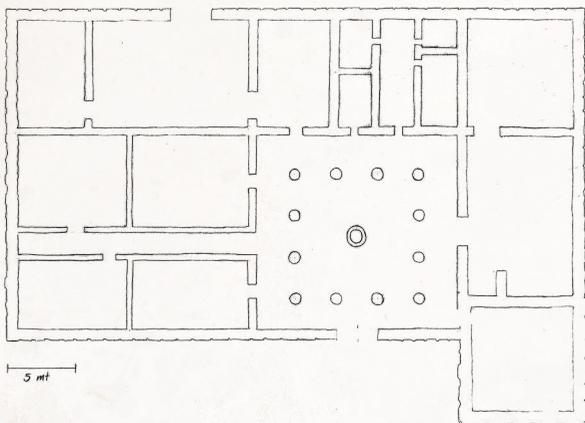
**S**coperto e forzato il passaggio, la compagnia accede al cortile interno di un'antica villa romana in rovina, di cui il torrione costituiva un angolo.

Ha smesso di piovere ed è scesa la notte; intorno agli avventurieri si stagliano le colonne di un chiostro al piano terra. La struttura aveva un tempo un piano rialzato, ma l'incedere degli anni ha lasciato in piedi solo pochi brandelli dello splendore che doveva avere una volta.

La terza scena è il cuore dell'avventura. Gli indizi e i pericoli disseminati dovrebbero far capire ai giocatori che non hanno molto tempo per trovare una via di fuga o un luogo sicuro dove rifugiarsi, e che la minaccia che li attende mette a rischio non solo la loro vita, ma anche le loro anime. Leggete ai personaggi:

*Superato il passaggio vi ritrovate in un grande cortile quadrato circondato da colonne: sembra il chiostro dell'abbazia di Aberconwy, ma è tutto spoglio e in rovina, abbracciato dall'edera e dal muschio. La struttura doveva avere un piano rialzato ma ormai è tutto abbattuto: solo pinnacoli di pietra e mattone, e arcate spezzate, si levano verso il cielo come rami di un albero morto. Al centro di quello che una volta era un giardino si scorge la forma di un pozzo e una struttura in ferro a sormontarlo. Oltre le colonne, intorno al porticato, si aprono numerosi ambienti avvolti nell'oscurità.*

Se si è già verificato il primo evento, e in qualunque momento si verifici, la pioggia ha smesso di cadere: in tal caso le nuvole si stanno liberando e la luna inizia a spuntare, ammantando tutto di luce argentata. Le prove di **Sensi Acuti** all'esterno relative alla vista avranno un successo di bonus. L'esplorazione del piano terra della villa è completamente libera: fate riferimento alla **MAPPA 2** per i movimenti degli avventurieri. I personaggi partono appena fuori dall'ambiente 1, il torrione.



## Il chiostro e il porticato (2)

Questo ambiente è in realtà il **peristilio** della villa romana, tuttavia ci riferiremo a esso come **chiostro**, dal momento che si tratta della struttura architettonica più vicina alla mentalità del XIII secolo. Pesantemente modificato nel corso degli anni per accogliere gli animali da cortile, conserva tracce del suo passato come dimora di campagna di una ricca famiglia. Il porticato ha una larghezza di tre metri ed è ingombro di macerie e piante. La bella pavimentazione in pietra è stata smossa e spaccata dalla vegetazione e ogni basolo (la singola "piastrella" di pietra) è contornato dal muschio. Le colonne che sorreggono il primo piano sono tutte ancora in piedi, così come i loro capitelli riccamente decorati. Gli accessi degli ambienti che comunicano con il porticato sono tutti aperti, salvo l'entrata del birrifico (8), ingombrata dal crollo del piano superiore e la porta delle cucine (9), chiusa da assi di legno. Se sta ancora piovendo, in molti punti la volta ha infiltrazioni che creano un continuo gocciolare; in caso contrario, la luna gioca con le ombre delle arcate e delle colonne.

Non è difficile notare a tratti deiezioni di uccelli: basta un **successo di Affinità Animale o Sopravvivenza** per riconoscere che si tratta di guano di galline. A vostro giudizio, fate comparire dopo qualche minuto anche un paio di galline che razzolano per il porticato; l'orco dell'ambiente 3 infatti se ne perde sempre qualcuna quando prova a rinchiuderle nel pollaio (7).

Il cortile vero e proprio è una selva incolta; solo i vialetti a croce che portano al pozzo, inghiaaiati, sono stati risparmiati dai rovi. Il pozzo in mattoni al centro del chiostro ha ancora la struttura in ferro che lo incorona a cui assicurare i secchi per prelevare l'acqua.

### ESAMINARE I CAPITELLI (15 MINUTI)

Per esaminare i capitelli decorati del chiostro (ve ne sono 18 in totale) è necessario avere a disposizione una fonte di luce. Con una **prova di Storia e Leggende di 2 successi oppure di Arti Liberali di 3 successi** è possibile riconoscere nella decorazione la narrazione per immagini della storia di Pwyll, principe del Dyfed, il primo dei Quattro Rami della raccolta di leggende del *Mabinogion*.

*Nella storia Pwyll, mentre era a caccia, si ritrovò separato dai compagni e si imbatté in un gruppo di segugi che stavano nutrendosi di un cervo. Pwyll scacciò i cani per lasciare che i suoi levrieri si nutrissero del cervo ma ciò provocò l'ira di Arawn, Signore dell'Annwn (l'Oltretomba celtico): era stato questi infatti ad abbattere il cervo e suoi erano i segugi che lo avevano raggiunto. Per fare ammenda Pwyll accettò la proposta di Arawn, ovvero scambiarsi di posto e governare per un anno e un giorno i rispettivi regni: la magia di Arawn alterò il loro aspetto. Nell'Annwn Pwyll governò con saggezza e uccise in duello Hafgan, un rivale di Arawn: poiché era stato infatti profetizzato che Hafgan sarebbe stato sconfitto solo da un mortale. Oltre a questo, Pwyll si coricò a dormire castamente accanto alla sposa di Arawn, senza approfittarne; da parte sua il sovrano fatato governò con saggezza il Dyfed (attuale Galles del sud) e fece lo stesso con la sposa di Pwyll.*

*Una volta trascorso il periodo previsto, i due tornarono ai rispettivi regni giurandosi eterna amicizia e lealtà.*



La storia è così raccontata nei dodici capitelli del chiostro:

- 1) Pwyll in sella al cavallo con i suoi levrieri;
- 2) Pwyll scaccia i segugi di Arawn;
- 3) I cani di Pwll divorano il cervo;
- 4) Arawn compare, impugnando l'arco e le frecce con cui ha abbattuto la preda;
- 5) Pwyll si inginocchia e fa ammenda davanti a lui;
- 6) Arawn compie la sua magia e si scambia di identità con Pwyll; sul capitello le due figure sono raffigurate identiche;
- 7) Pwyll viene accolto nell'Annwn e siede sul trono;
- 8) Pwyll si addormenta al fianco della sposa di Arawn;
- 9) Arawn governa sul Dyfedd e la terra prospera;
- 10) Pwyll sconfigge Hafgan;
- 11) Pwyll e Arawn si incontrano e riprendono le rispettive identità;
- 12) Pwyll, con barba e una corona sul capo, è divenuto un saggio e giusto sovrano del Dyfed.

I capitelli vennero quindi realizzati dal proprietario della villa, un ricco celto-romano, per auspicare l'unione e il reciproco beneficio dell'incontro tra i mortali e il popolo fatato, i Tylwyth Teg.

### AFFACCIARSI AL POZZO (5 MINUTI)

Esaminare il pozzo può avere conseguenze molto diverse se si è già verificato l'evento v.

Il pozzo è molto vecchio e profondo ma di piccole dimensioni: non è possibile calarsi al suo interno. Non esiste più né il secchio né la carrucola che, scorrendo nella struttura in ferro, consentiva l'approvvigionamento d'acqua. Prestate attenzione a chi si affaccia a guardare sotto e abbia una sorgente di luce. Se l'avventuriero può contare solo sui suoi occhi, chiedete una **prova di Sensi Acuti**. Con almeno un successo vedrà alla profondità di 4 o 5 metri la superficie dell'acqua, ma avrà questa sensazione:

*Sembra che ci sia qualcosa che disturba l'acqua, un riflesso o un movimento: ma è troppo buio per vedere meglio.*

Se l'avventuriero prende una sorgente di luce, o ne ha già una, leggete quanto segue:

*Vedi molto bene la superficie dell'acqua: sembra mossa da qualcosa che la agita debolmente, ma non riesci a capire cosa. Piccole onde disturbano il tuo riflesso: quando si sono placate, e l'acqua è divenuta uno specchio, vedi con orrore che nell'immagine, accanto a te, affacciata sul corrimano del pozzo c'è una bambina che ti sta osservando!*

L'avventuriero deve tentare una **Reazione di Paura** contro **3 successi**.

## Il birrificio (3)

L'esplorazione di questo ambiente è radicalmente diversa a seconda che si sia già verificato l'evento iv. Se ciò è vero, gli avventurieri troveranno la porta spalancata e la barricata rimossa; l'orco che abita questa parte della villa sarà oltre la soglia e pronto ad attaccare.

In caso contrario l'arcata in pietra sarà tamponata da una catasta di legna. Esaminare la catasta richiederà **2 successi di Sensi Acuti** per notare che sembra realizzata dall'interno dell'ambiente; tendere l'orecchio per sentire qualcosa dall'altra parte richiederà invece 3 successi per avvertire il respiro pesante di qualche grossa creatura che russa.

Non c'è un modo silenzioso per rimuovere la barricata: è necessaria una **prova cumulativa di 10 successi di Prestanza** per abbattere la porta, e **ogni tentativo costa un punto Fatica** per lo sforzo. Fino a tre avventurieri possono collaborare: dopo tre tentativi, a prescindere dagli esiti, l'orco che abita all'interno si sarà svegliato e avrà preso la sua arma, pronto a balzare sugli avventurieri.

*Dalla penombra emerge un'enorme sagoma con lentezza esasperante e con un tanfo di sudore e marciume da farvi tossire. Due grandi occhi di forma umana, ma privi di ogni traccia di comprensione e coscienza vi osservano mentre la creatura si muove verso di voi: sarà alta più di otto piedi, seminuda tranne qualche brandello di pelliccia sull'addome e sulle spalle, di un incarnato del colore della terracotta. Ma è la testa incassata sulle spalle che vi lascia a bocca aperta, sproporzionata e irta di ciuffi di capelli verdastri e sporchi. Agitando una rozza clava e con un urlo belluino l'essere aumenta il passo e si fa avanti per affrontarvi.*

Pur comprendendo in parte il gaelico, l'orco è affamato e vuole solo nutrirsi; che la sua preda cammini su due gambe o quattro non fa alcuna differenza. Continuerà a combattere fino alla morte.

### Orco (Rango 3)

**Abilità:** Agilità 1, Concentrazione 3, Furtività 1, Lotta 4, Prestanza 4, Resistenza 4, Sensi acuti 2

**Altre abilità:** Autorità 3, Conversare 1, Raggiare 2, Empatia 2

**Abilità d'arma:** asce e armi da botta 4

**Riflessi:** 9

**Movimento:** 6

**PF:** 44/20/20/20

**Fatica:** 10/10/10

**Robustezza:** 1

**Protezione:** 8

**Attacco:** clava (Lunghissima, +4 al Danno base, +1 a Impatto e Parata)

Se un membro della compagnia lo chiede espressamente, sarà possibile notare che l'orco fatica a manovrare la sua clava nello spazio angusto del porticato; nel caso in cui lo scontro avvenisse sulla soglia del birrificio la creatura avrà un **successo di penalità** alle prove di attacco e di difesa. Nel caso in cui lo scontro si faccia troppo pericoloso e nessun giocatore noti il particolare potete concedere una prova di **Arti della Guerra** da un **successo** per fare notare quanto le dimensioni della clava possano essere sfruttate per mettere in difficoltà l'orco.



Se la compagnia ha ragione della creatura potrà esplorare l'ambiente che occupava, un locale adibito in origine a birrifico dal nobile britanno che fece costruire la villa. Il tanfo che pervade questi muri è però terrificante e richiede una **Reazione di Resistenza contro 3 successi** per non vomitare. Per ogni successo non contrastato il personaggio perderà un Punto Fatica; se non realizza almeno un successo nella Reazione, il personaggio non potrà nemmeno accedere all'area per la nausea.

*Una volta abituati al tremendo odore di marcio e decomposizione riuscite a varcare la soglia. Qui il tetto a capanna ha ceduto in più punti e le travi si sono spezzate, ma i coppi hanno in qualche modo tenuto gli uni con gli altri mentre collassavano. Ovunque vedete ossa che biancheggiano, grandi botti di legno ormai marce, tini sfondati con doghe tenute insieme da anelli di ferro arrugginiti e pentoloni di rame inverditi dall'ossidazione; i muri che delimitano la stanza sono coperti di muffa.*

Perlustrare l'ambiente richiede **almeno 15 minuti di tempo** e i risultati dipendono dal risultato di una **prova di Sensi Acuti**:

- ☞ con **un successo**, è possibile intuire che gli attrezzi e l'ambiente avessero a che fare con la produzione della birra;
- ☞ con **due successi** gli avventurieri possono intuire che l'orco trascorrevva quasi tutto il giorno qui dentro, senza far molta distinzione a dove dormisse, mangiasse e facesse i suoi bisogni; seguendone le tracce e i passaggi creati nel ciarpame è possibile raggranellare fino a 4d6 di soldi d'argento, probabilmente il bottino di altri sfortunati viaggiatori nel corso del tempo;
- ☞ infine, con **tre successi o più**, uno scintillio tra il legno marcio rivela un antico anello d'oro con incastonato un lapislazzulo; vale 5 monete d'oro (**prova di Mercatura da un successo**) e apparteneva allo sventurato spirito del pozzo (ambiente 2 ed evento v).

Se qualcuno esamina le ossa (**5 minuti**), una **prova di Guarigione con due successi** permetterà di capire che le ossa appartengono sia ad animali che a esseri umani.

Nell'angolo sud-est del salone, sommersa dai detriti della volta crollata, si trova una grande scala in pietra che portava al primo piano della villa e costituiva anche l'accesso originale al torrione (1).

Per liberare la scala sarà necessario un lungo lavoro, ovvero accumulare **15 successi in una prova combinata di Prestanza**: ogni tentativo richiederà la spesa di un punto Fatica e **15 minuti** di lavoro. Fin dalla prima prova sarà possibile notare come il passaggio al primo piano sia effettivamente utilizzabile. È possibile lavorare fino a tre individui contemporaneamente per sgombrare la scala.

#### Nota per il Narratore

La scala, come la canna fumaria dell'ambiente 7, è una delle vie di uscita al mondo reale. A mano a mano che liberano il passaggio gli avventurieri noteranno che, a prescindere dal verificarsi o meno dell'evento 1, dalla sommità della scala scende un sottile rivolo di acqua piovana.

Nel momento in cui la compagnia decide di salire le scale l'avventura finisce: andate a leggere la sezione corrispondente dell'Epilogo.

## La stanza delle botti (4)

Questo ambiente sembra più conservato degli altri e relativamente pulito, anche se il soffitto è crepato in più punti. Numerose botti in sfacelo sono allineate alle pareti, tranne una.

*Questo ambiente è pervaso da un lontano sentore di orzo e luppolo, un piacevole diversivo dal tanfo di marciume del salone dell'orco. Sembra anche più ordinato e pulito, frequentato di recente: allineate alle pareti vi sono i resti di numerosi barili e botti in legno, quasi tutti marcati e sfasciati dal tempo, tenuti ancora in piedi dalle doghe arrugginite in ferro.*

Basta **un solo successo in Sensi Acuti** e **5 minuti** di tempo per notare tra le botti sfondate una più piccola e integra, in legno di rovere, con sottili parole incise lungo il bordo superiore. È necessaria una prova di **Arti Liberali con almeno 3 successi** per decifrare il senso del messaggio in antico gallesse:

*Da un padrone riconoscente a un servitore fedele*

La botte contiene una birra prodotta dalle Fate, dono del loro principe all'orco che custodisce l'accesso al palazzo nelle terre dei Mortali. Un solo sorso ha effetti rinvigorenti su un essere umano: permette il recupero immediato di 1d6 punti Ferita, 1d6 punti Spirito e di 1 punto Fatica, ma chi beve deve tentare una **Reazione di COS** contro un numero di successi pari a 1 più i sorsi bevuti o rimanere ubriaco, avendo 1 successo di penalità a ogni prova e 2 successi di penalità contro qualsiasi Reazione di Risolutezza o per resistere a una Tentazione. Purtroppo questa birra perde la sua efficacia se portata lontana dalle terre fatate; conserverà i suoi effetti benefici per 1d6 giorni lontana dalla villa per poi guastarsi e andare a male.

## Le stanze della servitù (5)

Questo insieme di ambienti formato da piccole cellette era destinato alla servitù. Di tutto il mobilio originale restano tracce di pagliericci, letti e cassapanche marcite. Vi sono resti di capi di vestiario, oggetti di uso quotidiano e stoviglie in ceramica. Se gli avventurieri decidono di esplorare con attenzione tutto quanto valutate in **5 minuti** l'esplorazione di ogni stanza e richiedete una **prova di Sensi Acuti** per ciascuna:

- ☞ con **1 successo** è possibile notare in ogni stanza resti di boccali e ciotole in una ceramica rossa e lucida, con varie scene stampate a rilievo che descrivono figure mitologiche e animali leggendari. Saranno necessari almeno **3 successi di Storia e Leggende** per identificarle come ceramiche dell'antica Roma: gli avventurieri non lo possono sapere, ma sono le cosiddette sigillate romane;
- ☞ con **2 successi** è possibile individuare monetine e ciondoli in argento, anch'essi appartenenti all'antica Roma. Valgono circa 1d6 soldi d'argento;
- ☞ solo nell'ambiente 5b, con tre successi, è possibile scorgere, su un muro, una grande croce incisa. In seguito qualcuno si è dato un gran daffare nel tentativo di cancellare l'incisione con altri graffi e artigliate, ma senza ottenere un successo completo.



## La dispensa (6)

La dispensa è forse l'ambiente più compromesso di tutto l'impianto della villa. Il tetto è quasi completamente crollato, il pavimento è ingombro di macerie e ciarpame, una nutrita colonia di ratti lo ha eletto come suo rifugio. In sé non c'è nulla di interessante qui dentro.

*Questo ambiente è completamente in rovina. Il soffitto è interamente crollato, rovinando una gran quantità di macerie dal piano superiore e colmandolo per metà. Muffa, polvere e sporcizia la fanno da padroni, e un tanfo di marciume vi pervade le narici. Sentite continuamente, sopra e sotto di voi, il rumore delle zampe di piccoli animali che corrono tra le rovine.*

Qualsiasi tentativo di esplorare la dispensa varcando la soglia provocherà l'attacco della colonia di ratti che ha scelto questo luogo come rifugio: sciameranno a decine fuori dagli angoli bui e dai pertugi della stanza.

### Colonia di ratti (rango 2)

La colonia agisce come un'unica creatura. Nel momento in cui raggiunge i livelli di ferita Critico e Mortale, e fallisce la Reazione di COS, si disperde.

La colonia chiude automaticamente il raggio del combattimento a corto, ma nel fare ciò concede un attacco gratuito ai difensori. Non è possibile schivarne gli attacchi, ma è possibile pararli. La presenza di tutti questi ratti rende difficile rimanere in piedi e muoversi liberamente.

All'inizio di ogni turno gli avventurieri dovranno tentare una **Reazione di FOR contro 2 successi** o: 1) se **falliscono per un successo**, avranno un **-1 al Movimento** e un successo di penalità a ogni azione; 2) se **falliscono per due successi**, oltre a quanto visto sopra dovranno spendere **3 punti di Riflessi** per compiere ogni azione.

**Abilità:** Agilità 3, Concentrazione 3, Furtività 2, Lotta 3, Prestanza 1, Resistenza 2, Sensi Acuti 3

**Riflessi:** 10                      **Movimento:** 3  
**PF:** 28/10/10/10              **Fatica:** 4/4/4

**Attacco base:** 5T (0/0)

**Vantaggi Difensivi:** Ferocia. Ignora il primo successo di penalità dovuto alle ferite.

Se la compagnia vince lo scontro può ispezionare il resto dell'ambiente impiegando **10 minuti**: lasciate che facciano tutte le prove che vogliono, ma qui non c'è nulla. Con almeno **2 successi di Sensi Acuti** gli avventurieri potranno comunque intuire, scorgendo i resti dei mobili, che questo ambiente poteva essere destinato a dispensa.

## Le cucine (7)

Le grandi cucine della villa sono uno dei pochi ambienti tranquilli. Sono relativamente sgombre da ciarpame e macerie e portano chiaramente la testimonianza del tempo che fu e della loro destinazione d'uso. Il grande camino nella parete ovest (abbastanza ampio perché un adulto possa starvi accucciato sotto) è comunicante con l'ambiente 8; sul fondo una grande bacinella di ceramica raccoglie le gocce di acqua piovana. Due lunghi tavoli di legno hanno sfidato il passare dei secoli e sono ancora ingombri di ceramiche e utensili da cucina in bronzo. Alle pareti vi sono ripiani in muratura su cui sono riposti ordinatamente, sotto polvere e ragnatele, piatti e boccali. Infine, nel muro a nord è possibile notare una grande tamponatura in mattoni che stacca rispetto all'assetto originario in pietra: qui una volta vi era una grande arcata che permetteva di comunicare con l'esterno. Perlustrare la cucina è un lavoro lungo che richiede almeno **15 minuti**, ma a prescindere dagli sforzi degli avventurieri (e dai risultati delle prove) qui non c'è nulla di interessante o di valore. Se qualcuno curiosa nei pressi del camino potrà vedere l'ambiente 8 e notare che la grande canna fumaria è sporca ma integra per tutta la sua altezza, e un po' di pioggia dal mondo esterno arriva fino a qui, riempiendo una grande ciotola di ceramica posta sul fondo del camino.

### Nota per il Narratore

La canna è una delle vie di uscita al mondo reale, e servono **2 successi di Prestanza** per riuscire a risalirla e a sbucare fuori. Se si è già verificato l'**evento 1**, i giocatori potrebbero notare che, pur avendo smesso di piovere nel chiostro, dalla cappa *piove ancora*.

## Il forno (8)

Questo ambiente condivide con il precedente il grande camino sulla parete orientale. Pareti e soffitti sono saturi di fuliggine e carbone e ovunque sono presenti resti marciti di cataste di legna. Sulla parete sud è presente un forno in muratura ribassato, con una bocca di più di un metro di ampiezza; dal suo interno si dipartono varie condutture in rame che raggiungono una grande cisterna, ormai completamente ossidata, in parte murata nella parete.

In questo locale la servitù accendeva il forno con legna e fascine per scaldare l'aria che, percorrendo le tubature, raggiungeva l'ipocausto al di sotto del pavimento dei bagni e andava così a riscaldare l'acqua dell'ambiente 12.

Perlustrare l'ambiente richiede **10 minuti** e una **prova di Sensi Acuti con almeno 4 successi**, 3 se i giocatori dichiarano di indagare esplicitamente il forno. In tal caso sarà possibile trovare una mattonella smossa rispetto alle altre: una volta rimossa gli avventurieri potranno trovare un logoro sacchetto di cuoio con al suo interno 3d6 aurei romani (che valgono il doppio in monete d'oro). Con una prova di **Storia Antica** e **almeno 3 successi** sarà possibile riconoscere l'imperatore Onorio, sotto il cui impero la Britannia venne abbandonata da Roma.

## La cappella (9)

Quando ci si avvicina a questo ambiente, è immediato notare che, seppur vecchia, la porta che lo chiude è di fattura più recente e ancora in buono stato, rinforzata e accomodata più volte anche se reca tracce di graffi, urti e scheggiature. La serratura sembra di buona fattura e molto robusta: sul legno è possibile notare una grande croce disegnata con del gesso.

La porta non ha maniglia e sembra potersi aprire verso l'interno. È chiusa a chiave e la chiave è al suo posto, ma all'interno: a meno che non vi siano altri passaggi, si potrà supporre (a ragione) che chi vi sia rifugiato si sia chiuso dentro. Bussare e chiamare a gran voce non produrrà risultato. Per aprire la porta è necessario tentare di scassinare la serratura (3 successi di Manualità) o cercare di sfondarla. La porta è straordinariamente resistente. È evidente a chiunque dopo il primo tentativo che andrà in pezzi prima di cedere. Saranno necessari 15 successi cumulativi di Prestanza e 10 minuti per abatterla; ogni tentativo aggiuntivo dopo il primo richiederà la spesa di un punto Fatica. Se la compagnia riesce a scassinare la serratura leggete oltre; se invece la porta viene sfondata o peggio, qualcuno ha la malaugurata idea di cancellare la croce, **lanciate immediatamente per un nuovo evento** a prescindere dal tempo effettivamente trascorso. Quale che sia il metodo per aprirla, leggete quanto segue:

*Oltre la porta si apre un ambiente buio che termina con una parete semicircolare di fronte a voi. C'è un odore tenue di decomposizione nell'aria umida. Quando i vostri occhi si abituanano, scorgete il profilo di un rozzo altare. Addossato a esso, seduto, si trova accovacciata la figura di un uomo completamente avvolta da una coperta: non ne scorgete né il volto né il viso.*

Sulla parete a destra dell'entrata si trova una sfilza ininterrotta di incisioni formata da gruppi di sei barrette attraversate da una linea: un modo per rappresentare il passaggio delle settimane. Alcune barrette o gruppi di esse hanno colori diversi o simboli per indicarle, ma non è possibile interpretarne il significato. Servono 5 minuti per contarle tutte: se i giocatori intuiscono il legame con i giorni della settimana, è possibile stimare a circa sette anni il periodo coperto. Chiedete a chi le esamina **una prova di Sensi Acuti**: con 2 successi l'avventuriero avrà l'impressione che ci sia "qualcos'altro" da individuare osservando per altri 10 minuti la parte, con 3 successi o più lo vedrà immediatamente. Si tratta di una piccola scritta nascosta in mezzo alle barrette, con mano malferma:

**ANNO DMN MVII PRIDIE KAL MAI**

Basta un successo in **Lingue Antiche (latino)** per comprendere che si tratta del 14 maggio del 1007.

La figura accovacciata ai piedi dell'altare costringe il primo avventuriero che la esamina a una **Reazione di Paura contro 2 successi (3 per Enid, se presente)**: si tratta del cadavere praticamente mummificato, con le mani giunte in preghiera, di un uomo sulla cinquantina. Ha occhi e bocca chiusi; chi lo esamina con almeno 2 successi di Sensi Acuti e 5 minuti noterà piccoli lembi di stoffa pigiati nelle orecchie, come dei tappi. Ha con sé solo una croce di legno al collo, gli stracci e la rozza coperta. Solo pensare di sottrarre la croce al defunto richiede **una prova di Superstizione contro 3 successi**, a meno di non dichiarare esplicitamente di volerla solo esaminare.



A parte lo spavento iniziale, dalla figura sembra irradiare un senso di pace e di tranquillità. Chiunque la osservi e possieda almeno un punto di Purezza potrà recuperare 1 punto Fatica e 1d6 punti di Spirito, il doppio se Gareth fa parte della compagnia. Esaminare il resto dell'ambiente è un'operazione che richiede 10 minuti. Nell'ordine, è possibile individuare:

- ☞ i resti di un piccolo focolare costruito con ciottoli e pezzi di mattone;
- ☞ disegni stilizzati di animali e mostri fatti con il carbone sul muro di sinistra, senza significati precisi;
- ☞ 1d6 candele, ancora utilizzabili;
- ☞ una catasta di sottili pannelli di legno dietro all'altare. Se ne contano una decina e sembrano costituire una sorta di testo scritto, anche se molto rovinati e di difficile interpretazione (vedi oltre).

Tentare di decifrare i pannelli con le iscrizioni è un lavoro lungo. Il tempo complessivo sarà di **almeno un'ora, meno 10 minuti per ogni successo oltre al primo in una prova di Arti Liberali**.

### La storia dell'eremita

*Il testo è il racconto autobiografico di un omicida, fuggito dalla città di Caernarfon e dandosi alla macchia nelle foreste ai piedi del monte Eryri. Aveva con sé sua figlia e per molti mesi sopravvissero cacciando e raccogliendo i frutti del bosco: poi venne l'inverno e scoprirono la villa abbandonata, dove si rifugiarono e dove si imbatterono stupefatti in un pollaio ben fornito.*

*A mano a mano che il racconto va avanti la mano dello scrittore si fa più sicura e la lettura è più agevole. Nella prima notte vennero svegliati da canti e musica e si trovarono in mezzo a una festa fatata: una grande figura con una maschera da cervo li invitò a parteciparvi. Lo scrittore comprese subito di avere di fronte Arawn, il signore dell'Oltretomba, e si mise a correre verso quella che aveva riconosciuto come la cappella. Ma la bambina, in preda al panico, si tuffò nel pozzo e lui non fu in grado di salvarla. Solo rifugiandosi nella cappella e chiedendo perdono a Dio riuscì a salvarsi, resistendo alle tentazioni delle Fate che, da oltre la soglia, gli offrivano ogni genere di cibo e gli promettevano qualsiasi gioia terrena e ultraterrena.*

*Alla fine venne l'alba, e le Fate (in gaelico, il popolo dei Tylwyth Teg) se ne andarono. L'eremita decise di scontare le sue colpe qui e di tenere compagnia allo spirito della bambina, almeno di giorno: non riuscì mai infatti a scendere nel pozzo per seppellire la figlia. Costruì la porta e tracciò la croce; riuscì a evitare l'orco, capendo che si muoveva solo dal tramonto all'alba e che si rintanava di giorno nel birrifico.*

*Il racconto termina con le lodi al Signore, il suo pentimento per l'omicidio commesso (non si sa chi fosse né la vittima né il movente) e si invoca l'aiuto di San Collen, un monaco del VII secolo che, secondo le leggende popolari, aveva più volte battuto i membri del popolo fatato con la forza dell'astuzia e della fede.*

### Nota per il Narratore

La cappella è l'unico ambiente sicuro del piano terra, e quello in cui la compagnia si potrà barricare per superare la notte senza venire coinvolta nel banchetto delle Fate che inizierà a mezzanotte. Per fare ciò però dovranno ripristinare la porta, se l'hanno sfondata, e soprattutto ridisegnare una croce a protezione, ma dovrà farlo qualcuno dotato di **almeno un punto di Purezza**.

Se ciò accade e la compagnia si ritira qui prima della Mezzanotte potete poi procedere all'epilogo.



## Il pollaio (10)

Questo ambiente della villa è chiuso da una robusta porta, rozza ma solida: non è bloccata per fortuna degli avventurieri e si aprirà con una semplice spinta.

*C'è un forte odore di guano e di animali che proviene dall'interno della stanza: ma ancora prima di poter dare un'occhiata le vostre orecchie vengono assordate dallo starnazzare furibondo di una dozzina di galline che chiocchiano e corrono da ogni parte, qualcuna anche passandovi sotto le gambe per guadagnare il chiostro.*

*Avete di fronte un pollaio, ma una volta questo doveva essere un ambiente ricco e signorile: le pareti sono affrescate da forme geometriche di vari colori e il pavimento, per quanto deturpato e spaccato, era decorato da un mosaico di tessere bianche e nere.*

In origine, questa era la sala del triclinio e, insieme ai bagni, era l'ambiente più ricco e decorato di tutta la villa. Ora è il dominio di un fierissimo gallo, delle sue galline e di un numero indefinito di pulcini che, a parte il chiasso e la sporcizia, non disturbano gli avventurieri nella loro esplorazione. Esaminare questo luogo richiede almeno **10 minuti** e una **prova di Sensi Acuti**: chi ottiene almeno **tre successi** noterà qualcosa di molto particolare tra le uova.

*Non puoi credere ai tuoi occhi: un uovo è d'oro! Brilla sfavillante alla luce e pesa tantissimo, varrà una fortuna!*

Basta un **successo di Mercatura** per stimare il valore dell'uovo in almeno 20 monete d'oro: Meuric, se presente, dovrà cercare di Resistere alla sua Tentazione con **4 successi** se lo ha trovato (e quindi per non rivelare la scoperta ai compagni. Se un avventuriero si chiede quale gallina lo abbia depresso Meuric dovrà tentare una nuova Reazione, questa volta contro **3 successi**, per non dedicare tutti i suoi sforzi a cercare la gallina giusta! Convincerlo dal desistere sarà molto difficile (non tirate i dadi: lasciate interpretare ai giocatori i loro avventurieri).

Ogni tentativo di inseguire la gallina giusta richiede **5 minuti di tempo**. Tirate un dado: se ottenete 6 chiedete una prova di **Sensi Acuti con almeno 2 successi o di Affinità Animale con 1**. In caso positivo l'avventuriero noterà una gallina con il becco e gli artigli d'oro, altrimenti dovrà inseguirne un'altra e **perdere 5 minuti a ogni tentativo**.

Purtroppo anche la gallina, come la birra dell'ambiente 4, una volta lontana dalla villa perderà le sue doti magiche: nel giro di 1d6 giorni tornerà a essere una gallina come le altre, ma come ultimo dono al suo nuovo padrone regalerà un altro uovo d'oro.

Se invece gli avventurieri vogliono ripulire e comprendere il mosaico, avranno bisogno di **10 minuti** di lavoro per ricostruirne, in parte, l'aspetto, ovvero una scritta circolare in gaelico che recita:

*"Hir yw'r dydd a hir yw'r nos, a hir yw aros Arawn"*

Non è necessario nessuna prova da parte della compagnia per decifrare la scritta, che significa:

*"Lungo è il giorno e lunga la notte, e lunga è l'attesa di Arawn"*

Con almeno **2 successi di Storia e Leggende**, o **1 di Teologia** se gli avventurieri non l'hanno già fatto osservando i capitelli del chiostro (2), la compagnia riconoscerà in Arawn il nome del sovrano di un regno fatato. Con un successo in più sapranno che prima dell'avvento del cristianesimo Arawn era un dio e dominava sull'Annwn, l'antica Oltretomba dei celti.

## Il corridoio (11)

Questo ampio corridoio è riccamente decorato: il pavimento è ornato da un elegante mosaico a tessere bianche e nere con un decoro a greche, mentre sui muri resistono alcuni affreschi che raffigurano donne e uomini alle terme. È possibile notare sulle pareti, a intervalli regolari, gli anelli di ferro che potevano sostenere le torce: sopra di essi si vedono ancora i segni dell'annerimento provocati dal fumo.

Ritornando indietro verso l'ambiente 2 chiedete una **prova di Sensi Acuti su vista con almeno 3 successi**: chi riesce avrà la netta sensazione che, forse per la luce o per il cattivo stato di conservazione, alcune figure abbiano il capo voltato *dalla parte opposta* rispetto al primo passaggio della compagnia. Non sono necessarie Reazioni: lasciate che i giocatori interpretino liberamente i loro avventurieri.

## I bagni (12)

Avvicinandosi verso i bagni, percorrendo il corridoio (11), gli avventurieri noteranno una debole luminosità azzurrina provenire dall'entrata di questo ambiente e, poco prima della soglia, sentiranno la temperatura salire gradualmente a un piacevole tepore.

*Varcando la soglia vi ritrovate su un'ampia predella semicircolare, in marmo bianco, che sale con tre gradinate in una vasca occupante tutto il resto della sala. Delicate e placide onde smuovono l'immagine sottostante di un pavimento a mosaico nei toni del blu e dell'azzurro, lanciando riflessi argentati sul soffitto: un chiarore soffuso proviene dall'acqua stessa. Di fronte a voi tre grandi colonne, anch'esse in marmo, salgono a sostenere la volta un tempo affrescata: a tratti si riesce a scorgere ciò che rimane, tra le crepe e le macchie di muffa, di una grande mappa del cielo stellato.*

*L'acqua è bellissima e invitante.*

L'ambiente è rialzato poiché, al di sotto del pavimento, si trova l'ipocausto rialzato, una sorta di intercapedine di circa mezzo metro di altezza ove scorreva l'aria calda proveniente dalla fornace della stanza 8.

Se gli avventurieri vogliono esplorare l'ambiente dovranno per forza entrare in acqua o prima cercare di osservare meglio il mosaico della vasca. Nel secondo caso, chiunque tenti una prova di **Sensi Acuti** dovrà prima effettuare una **Reazione di VOL contro 3 successi**. Chi la supera vedrà solo un mosaico rovinato; a chi la fallisce leggete invece quanto segue:

*Vi sentite benissimo, riposati e in pace con voi stessi. A mano a mano che osservate le piccole increspature dell'acqua vi accorgete di scorgere ogni volta un dettaglio diverso del mosaico: prima rappresenta un uomo barbuto su una nave, poi la stessa figura su un campo di battaglia, in armatura, che impugna una spada dalla lama nera e infine su un cavallo maestoso che galoppa*



*sulle onde. Tornate indietro in tempi antichissimi assistendo a guerre tra uomini ed esseri fatati, alla conquista di una verde terra oltre le onde.*

Il movimento dell'acqua è ipnotico e, per quanto rigeneri lo Spirito, stanca il corpo e la mente. **Per ogni successo non contrastato** l'avventuriero riguadagna 1d6 punti di Spirito ma perde un punto Fatica e, soprattutto, resterà **10 minuti** in trance, insensibile a ciò che accade e senza poter essere svegliato.

Una volta destati da questa condizione gli avventurieri potranno tentare una prova di **Storia e Leggende**, con un successo bonus per ogni successo nel fallimento della Reazione precedente. Ottenendo almeno **3 successi** sarà possibile riconoscere nell'uomo barbuto gli attributi di Manannan Mac Lir, il dio gaelico del mare e della guerra. Ogni successo aggiuntivo consente di riconoscere anche il nome della sua spada ("Fragarach", la Vendicatrice, in grado di togliere le forze a chi colpisce) e del suo cavallo (Aonhbarr dalla criniera fluente, in grado di galoppare sulla superficie dell'oceano).

L'acqua è a una temperatura perfetta ed è davvero invitata. Chi si immerge si sentirà immediatamente meglio e, se resta in acqua almeno **5 minuti**, recupererà 1 punto Fatica. Inoltre, **ogni 5 minuti**, l'avventuriero recupererà 1 punto Ferita: la ripresa è tangibile e il personaggio se ne renderà immediatamente conto.

Non c'è altro nella stanza; nuotando e osservando da vicino il mosaico, questo sembrerà non ritrarre alcuna immagine, solo figure geometriche complesse e confuse.

Se qualcuno desidera lasciare un'offerta, magari dopo essere stato curato o avere riconosciuto la figura divina di Manannan Mac Lir, riceverà la sua protezione e guadagnerà un successo bonus a ogni prova riguardante la navigazione e il nuoto, ma perderà un punto di Purezza (avendo tributato fede a un idolo, e non al vero Dio).

## Le vasche (13)

Leggete questa descrizione quando la compagnia entra nell'ambiente.

*In questa ampia stanza c'è una forte odore di umidità e, più debole, la presenza della muffa. Muffe e piccoli funghi si annidano negli angoli e ricoprono quasi ogni superficie: grandi vasche e tregoli di pietra riempiono la stanza. Sul fondo di ciascuno è possibile vedere un foro che conduce sotto il pavimento.*

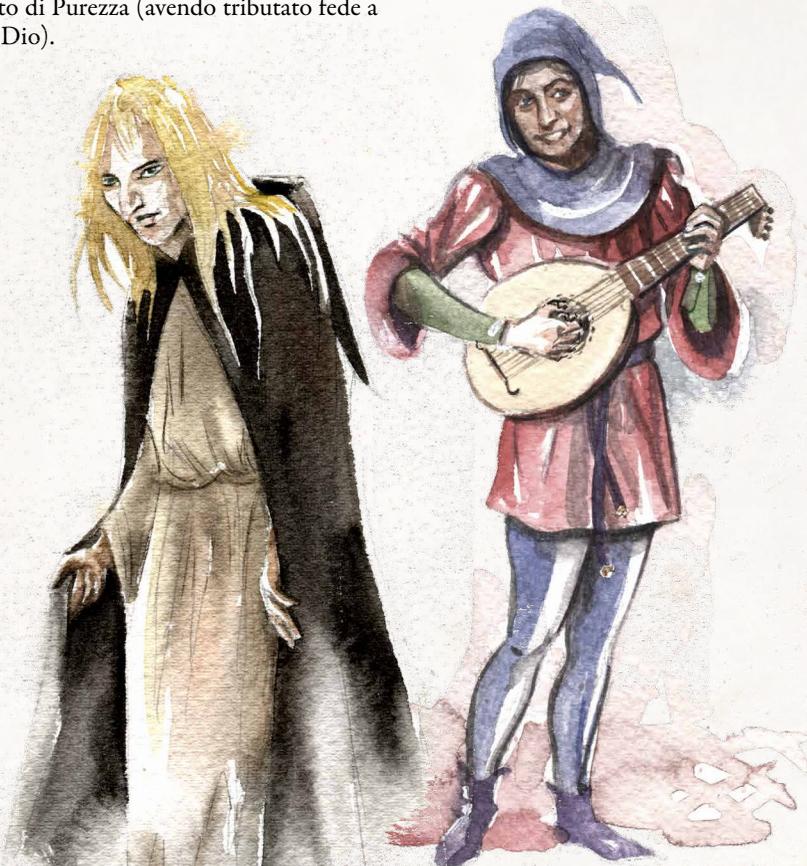
Questa stanza riguardava tutte le lavorazioni e le necessità riguardanti l'impiego dell'acqua per lavare e, a volte, per la produzione della birra. A parte i grandi vasconi in pietra, collegati alle condutture che, partendo dall'ambiente 8 vanno ai bagni e poi arrivano qui, non c'è nulla. Ispezionare l'ambiente richiederà solo **5 minuti**: fate pure effettuare prove di Sensi Acuti, ma non c'è niente da trovare.

Tuttavia, appena gli avventurieri saranno in procinto di lasciare la stanza, richiedete una nuova prova di **Sensi Acuti** su udito. Chiunque ottiene **due successi** percepisce a malapena un suono; con tre o più sembrerà quasi una cantilena.

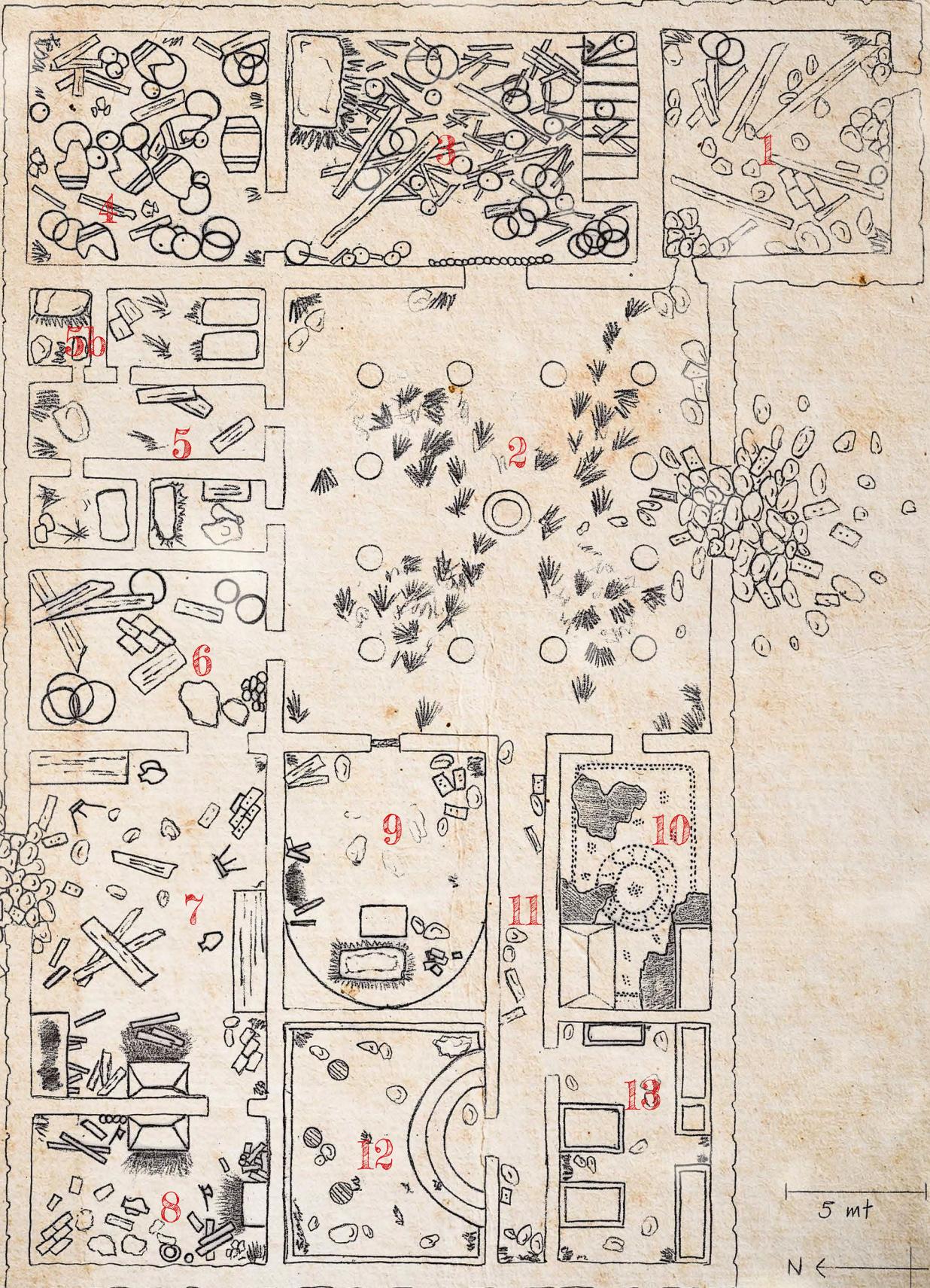
In entrambi i casi il suono sembrerà provenire dai fori delle vasche: se qualcuno si avvicina sentirà l'eco di una vocina stridula che canticchia le parole dell'iscrizione del mosaico del pollaio (10):

*"Hir yw'r dydd a hir yw'r nos, a hir yw aros Arawn"*

Sentire la voce richiederà una **Reazione di Paura** contro **3 successi**: una volta ascoltata, la canzoncina si zitterà subito con una sommessa risatina.



MAPPA DELLA VILLA





## Epilogo

**G**li avventurieri corrono un rischio terribile per le loro anime se non per i loro corpi: quello di rimanere imprigionati per un tempo indefinito presso la Corte delle Fate. Allo scoccare della mezzanotte sire Arawn e i suoi servitori compariranno nella villa per fare festa, trascinando con loro i personaggi nelle terre fatate, lontano dagli occhi mortali. Come nelle leggende, quelli che a loro sembreranno essere solo alcuni giorni si tradurranno in decenni nel mondo della veglia, ammesso che la Festa abbia una fine.

La compagnia ha tre modi per sottrarsi a questo destino:

- ☞ se non si è ancora verificato il primo evento, il torrione sarà ancora aperto e, per quanto la pioggia continui a infuriare, il gruppo potrà sfidarla e tentare di raggiungere nella notte Caernarfon, o trovare un altro riparo;
- ☞ se il torrione si è chiuso, la magia che sovrappone il mondo mortale con quello delle Fate si estende solo al piano terra della villa. Grazie a ciò, passando per le scale dell'ambiente 3 o per la canna fumaria dell'ambiente 7, sarà possibile accedere a ciò che rimane del primo piano e, anche se continua a piovere, fuggire;
- ☞ infine, la compagnia può trincerarsi nella cappella e affidarsi alla croce, resistendo alle tentazioni sussurrate alla porta dalle fate fino all'alba.

### Fuggire dal torrione

Nel caso non si sia ancora verificato l'evento 1, gli avventurieri potrebbero essersi già imbattuti in troppe situazioni terrificanti e aver intuito la natura della villa, sfidando il maltempo piuttosto che i poteri della corte fatata.

La compagnia si troverà quindi di nuovo in viaggio sotto la tempesta. Continuate a richiedere Reazioni di Fatica ogni 2 ore, con la difficoltà aggiuntiva dello sforzo prolungato. Marciare sotto la pioggia sarà un'impresa sfibrante (-3 al Movimento).

Se desiderate, ogni due ore concedete una **prova di Sopravvivenza** contro 3 successi, con +1 successo per ogni due da quando la compagnia ha lasciato la villa. In caso di riuscita, il gruppo troverà una grande quercia, i cui rami sono talmente ampi da fornire un riparo decente. Sicuramente qualcuno si ammalerà nei giorni seguenti, ma gli avventurieri saranno scampati al pericolo.

Poco prima dell'alba sentiranno un profondo abbaiare che li farà rabbrivire ulteriormente, ma si tratterà solo di una vuota minaccia portata via dalla luce del sole che sorge.

### Fuggire dal primo piano

Attraverso la canna fumaria o le scale gli avventurieri sbucheranno dal grande comignolo del camino o sui resti dei coppi del tetto crollato del primo piano. Da qui potranno calarsi dal muro perimetrale e, superando i rovi, lasciarsi alle spalle la villa. In tal caso ricompensate le loro fatiche facendo sì che la pioggia inizi a diminuire fino a far apparire timidamente le stelle.

### Barricarsi nella cappella

Molti indizi potranno condurre i giocatori a ritenere che la cappella (9) sia un ambiente sicuro: questo è anche il modo migliore per salvarsi senza affrontare l'orco per guadagnare le scale (3) o arrampicarsi dalla canna fumaria (7).

È di vitale importanza che la croce sia disegnata sulla porta, e che la porta stessa venga risistemata (magari prendendo i tavoli della cucina) se è stata sfondata.

Tutto questo però non sarà una garanzia: ci vorranno molta fede e sangue freddo per resistere alle tentazioni di Arawn e della sua corte. Continuate a leggere.

### Mezzanotte

Allo scoccare della mezzanotte il torrione si sigilla, se ciò non è ancora accaduto e a prescindere dal fatto che vi sia o meno qualcuno al suo interno: l'antica arcata sulla parete sud del chiostro (2) si ripristina in un tripudio di luce dorata e da essa entra sire Arawn con la sua maschera di cervo e la sua schiera di elfi, folletti e fate addobbati come antichi romani.

Dal pozzo, lo spirito della bambina emerge in forma materiale e si unisce al corteo festante: l'orco (se ancora vivo) rimuove la barricata e si inginocchia davanti al suo signore. Il giardino sboccia di fiori dai mille colori; una musica ultraterrena e un coro di voci senza corpo si ode in tutta la villa. Luci azzurre e argentee galleggiano nel nulla: la festa comincia.

Se la compagnia non è chiusa nella cappella, o sta ancora cercando una via di uscita, sire Arawn andrà incontro agli avventurieri:

*Ospiti! Finalmente, è passato molto tempo da quando ne abbiamo avuti. Benvenuti e ben trovati! Sarà un meraviglioso banchetto che celebreremo in vostro onore, un lungo, lunghissimo banchetto.*

Donne elfiche bellissime lanciano sguardi lascivi agli uomini, scrigni ricolmi di monete d'oro vengono spalancati a terra, gioielli e abiti di seta offerti al gruppo. Cibo e bevande dal profumo squisito saranno portati in processione da valletti vestiti di abiti meravigliosi.

Saranno necessari **3 successi** (4 in caso di Tentazioni) in una **Reazione di VOL** per resistere all'invito di Arawn e tentare un'ultima prova di *Prestanza* per arrampicarsi lungo la canna fumaria o per liberare le ultime macerie della scala, oppure per tentare un'ultima corsa disperata (un turno intero, 15 metri) verso la cappella se gli avventurieri sono sufficientemente vicini. In caso contrario il loro destino è segnato: lieti e ebbri di felicità berranno il vino degli Elfi e andranno ad aumentare le schiere di Arawn.



Anche Enid avrà difficoltà a resistere a queste offerte: sente più di appartenere al mondo delle Fate che a quello degli uomini, e avrà un successo di penalità nella Reazione.

Se invece la compagnia è già nella cappella, le fate si fermeranno sulla soglia e faranno le stesse offerte agli avventurieri. I tentativi andranno avanti per tutta la notte fino all'alba, e la difficoltà della **Reazione di VOL** sarà di 4 successi.

Alla reazione si applicano i seguenti modificatori:

- ☞ la porta è chiusa a chiave o sbarrata: +1 successo;
- ☞ la croce sulla porta c'è ancora o è stata ridisegnata: +1 successo;
- ☞ nella compagnia è presente almeno un avventuriero con un punto di Purezza che invoca la protezione divina: +1 successo;
- ☞ gli avventurieri si tappano le orecchie con stracci o brandelli di abito, come faceva l'eremita: +1 successo;
- ☞ chi ha una Tentazione viene irretito proprio sul suo punto debole: -1 successo;
- ☞ la porta non c'è o non è bloccata: le fate la apriranno e, pur restando sulla soglia, la loro visione renderà più difficile resistere: -1 successo, tappare le orecchie sarà inutile.

Lasciamo nelle mani del Narratore la gestione delle diverse reazioni degli avventurieri: chi fallirà la prova farà di tutto per unirsi alla corte festante, e i compagni assennati dovranno cercare di fermarlo. Dormire sarà impossibile e ogni due ore sarà necessario ritentare la prova di Fatica sino all'alba. Alle 6 del mattino però la festa si concluderà con l'avvicinarsi del sole: Arawn e i *Tylwyth Teg* se ne andranno lasciando liberi gli avventurieri di abbandonare la villa.

Sire Arawn è comunque cortese con gli ospiti: quando la compagnia uscirà dalla cappella troverà posato a terra un cofanetto contenente una trentina di aurei di Onorio e una botte di birra elfica.

## Assegnare i Punti Esperienza

Anche se *Sotto la Pioggia* è un'avventura autoconclusiva, Narratore e giocatori potrebbero voler creare le loro avventure mantenendo personaggi e scenario: d'altronde la compagnia è sopravvissuta a un incontro diretto con le Fate, e nel Galles in molti potrebbero avere bisogno di aiuto per casi del genere. Oppure volete semplicemente valutare quale giocatore si sia più distinto nella sessione.

Ci sono tre campi in cui possiamo riassumere la distribuzione di punti Esperienza: idee, interpretazione, azione.

### IDEE

- ☞ 1 PE al primo giocatore che si chiede che fine abbia fatto il segugio bianco quando la compagnia entra nel torrione;
- ☞ 1 PE al primo giocatore che si rende conto di non trovarsi nel chiostro di un'abazia, ma nel peristilio di un'antica villa romana;
- ☞ 1 PE a chi intuisce che i riferimenti alla leggenda di Pwyll sono collegati alla natura della villa di "passaggio" tra il mondo dei mortali e quello delle fate;
- ☞ 1 PE a chi nota come la pioggia continui a battere dalla canna fumaria (7) o dagli ultimi gradini della scala di pietra (3);
- ☞ 1 PE a chi comprende che il passaggio al primo piano sia la via di uscita in relazione al punto superiore.

### INTERPRETAZIONE

- ☞ 1 PE a chi interpreta al meglio le reazioni del proprio avventuriero in seguito alle Reazioni di Paura per l'apparizione del segugio bianco (evento 3), per il riflesso della bambina nel pozzo (2) o per la cantilena dalle vasche (13) e corre verso il torrione (1) per fuggire dalla villa;
- ☞ 1 PE a chi ricorda e gioca correttamente le Tentazioni del proprio avventuriero;
- ☞ 1 PE a chi beve la birra elfica, qualcosa di fresco e buono dopo un pomeriggio tremendo e una notte di misteri;
- ☞ 1 PE a chi interpreta al meglio il ruolo e i rapporti che il suo avventuriero ha con il resto del gruppo: la fedeltà di Heulog o Meuric verso Dylan e Rhiannon, la devozione di Gareth, il desiderio di Enid di unirsi al Popolo Fatato, i tentativi di Yorath di risollevarlo il morale e così via;
- ☞ 1 PE al giocatore che cerca di separare ciò che sa da quanto sa il suo avventuriero e che si sforza di ragionare nella mentalità del Medioevo, rapportandosi ai prodigi che accadono in base a ciò che sa delle antiche leggende piuttosto che negarne l'evidenza e cercarne una spiegazione razionale, figlia del XXI secolo.

### AZIONE

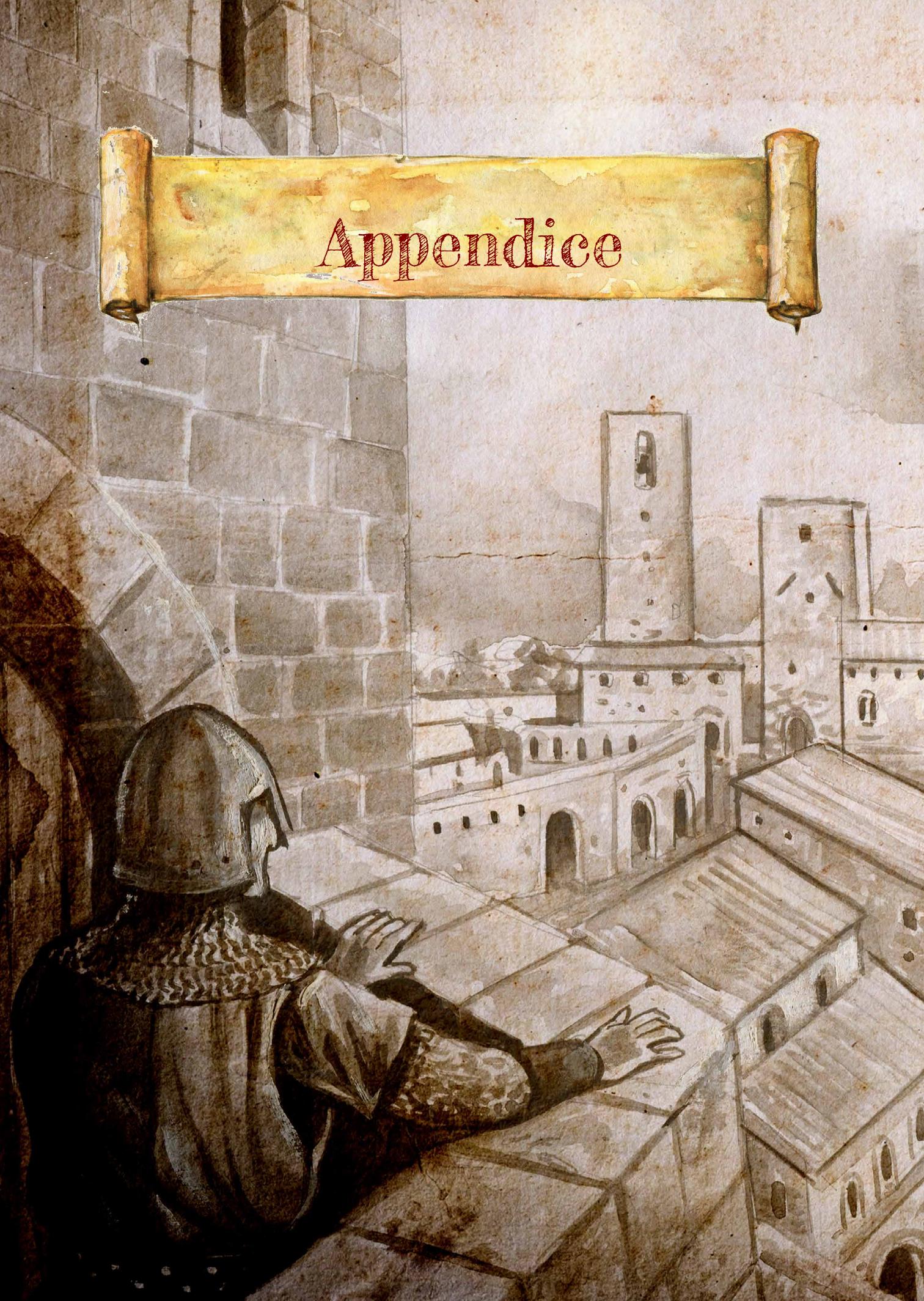
- ☞ 1 PE a chi esamina e interpreta i capitelli della villa;
- ☞ 1 PE a chi si distingue nello scontro con l'orco;
- ☞ 1 PE al trascinatore del gruppo, che porta avanti l'esplorazione e spinge gli altri giocatori a proseguire la storia;
- ☞ 1 PE a chi decifra la storia dell'eremita;
- ☞ 1 PE al primo che entra in acqua nei bagni (12).

### PER TUTTI GLI AVVENTURIERI

- ☞ 1 PE se sono fuggiti dal torrione;
- ☞ 2 PE se sono fuggiti dalla canna fumaria o dalla scala;
- ☞ 3 PE se si sono barricati nella cappella e hanno resistito alle tentazioni delle Fate.



# Appendice





## Le invocazioni di Gareth

**G**areth ha una fede tanto profonda e una devozione così sincera da commuovere gli angeli e il Signore. In una cronaca Leggendaria o Fantastica il nostro monaco appartiene all'ordine dei devoti, può pronunciare invocazioni all'Altissimo e compiere miracoli.

Per richiedere un'invocazione Gareth deve poter pregare e concentrarsi per il lasso di tempo indicato alla voce **tempo di lancio**, spendendo un numero di punti Spirito o punti Fatica pari al grado di potere dell'invocazione che intende richiedere. Dovrà poi effettuare una prova di Concentrazione e applicare i risultati secondo i successi ottenuti. Fallire la prova significherà che non c'è stata risposta, poiché evidentemente... Deus non vult!

### Invocazioni di grado II

#### CENSURA

Area d'effetto	raggio di 10m
Durata	10 minuti
Tempo di lancio	due azioni
Gittata	0

Per ogni successo dell'invocazione, il devoto otterrà un grado bonus per effettuare una prova di Autorità al fine di richiamare la protezione divina su di sé e sui suoi compagni. Chi voglia offendere lui e i suoi protetti, con le parole o con le azioni, dovrà tentare una Reazione di Paura: l'effetto massimo sarà però di Spaventato.

#### CONFESSIONE

Area d'effetto	bersaglio
Durata	un giorno
Tempo di lancio	10 minuti
Gittata	tocco

L'invocazione consente al devoto di rincuorare un bersaglio (tranne sé stesso), scacciando i dubbi e le angosce. La magia assegna un grado bonus per successo a una speciale prova di Conversare del devoto nei confronti del bersaglio, purché fatta con lo scopo sincero di portargli conforto. Per ogni successo ottenuto in tale prova il soggetto riceverà:

- ☞ un grado bonus a Concentrazione per meditare e vincere la superstizione;
- ☞ un grado bonus alle Reazioni contro la Fatica.
- ☞ Infine, ogni successo ottenuto dopo i primi tre consentirà al soggetto di recuperare un Punto Fatica aggiuntivo con il riposo.

#### PREGHIERA

Area d'effetto	bersaglio
Durata	speciale
Tempo di lancio	un minuto
Gittata	tocco

Grazie all'invocazione il devoto richiede l'aiuto divino per portare a termine un compito buono e giusto, volto a proteggere i deboli e gli innocenti, combattere i servitori del Male e propugnare la fede. Se il destinatario è un bersaglio, egli deve recitare la Preghiera insieme al devoto per l'intero **tempo di lancio**.

L'invocazione offre un rilancio del dado per successo a una qualsiasi prova di abilità da definire al momento del lancio. Se la prova riguarda l'uso di un'arma, deve essere associata anche al nemico contro cui si intende rivolgerla: è possibile recitare una Preghiera per affrontare un mostro o un essere Corrotto, ma non un avversario qualunque.

Nel momento in cui l'effetto si attiva, la durata dell'invocazione cessa.

#### PURIFICARE

Area d'effetto	speciale
Durata	istantanea
Tempo di lancio	un minuto
Gittata	corta (10m)

L'invocazione purifica cibo e bevande andate a male, alterate, marcite e guaste rendendole appetibili: è possibile purificare una quantità di provviste giornaliere per una persona pari al doppio dei successi ottenuti.

### Invocazioni di grado III

#### TRANQUILLITÀ

Area d'effetto	raggio di 10m
Durata	10 minuti
Tempo di lancio	due azioni
Gittata	0

L'invocazione richiama la presenza della divinità per portare la calma e la serenità nelle creature entro l'**area d'effetto**, dissolvendone i pensieri violenti. I soggetti devono tentare una Reazione di VOL con un modificatore ai successi dipendente dalla situazione:

- ☞ diverbio o lite: -1
- ☞ rissa a mani nude o con armi improprie: 0
- ☞ combattimento: +1
- ☞ scontro mortale: tra acerrimi nemici +2.

Chi non supera la Reazione si astiene dal commettere altre azioni ostili, con le parole o con i gesti, per l'intera durata dell'invocazione, a meno che non venga ulteriormente provocato. I successi non contrastati divengono gradi bonus alle prove di Autorità o Conversare del devoto per calmare gli animi.

Al termine della durata, se il devoto non è stato in grado di convincere i presenti o di separare i contendenti gli scontri potrebbero riprendere.



## Le stregonerie di Edin

**E**nid è una strega, un ordine disponibile in cronache Fantastiche come quella a cui appartiene Sotto la Pioggia. In quanto strega Enid possiede la magia naturale come dote innata e può influenzare gli animali oppure potenziare le sue percezioni.

Per utilizzare le stregonerie Enid deve concentrarsi per il tempo indicato alla voce "tempo di lancio" e spendere un numero di punti Spirito o punti Fatica pari al grado di potere della magia che intende lanciare, come descritto di seguito. Sarà necessario effettuare una prova sulla scuola degli Animali o di Divinazione e applicare i risultati secondo i successi ottenuti. Nelle regole introduttive, fallire la prova sulla scuola non causerà conseguenze nefaste a parte lo spreco di Spirito o di Fatica. Nelle regole complete invece evocare magie senza riuscire a governarle avrà effetti decisamente più seri e pericolosi...

### Scuola degli Animali

#### AMMANSILE

Grado di potere	1
Tempo di lancio	2 azioni
Area d'effetto	raggio di 10m dal lanciatore
Durata	10 minuti
Gittata	0

Il potere calma gli animali rendendoli più docili e amichevoli. Qualsiasi animale si trovi o entri nell'area deve tentare una Reazione di VOL, e gli effetti dipendono dai successi non contrastati:

- ☞ un successo è possibile calmare animali addomesticati che si siano spaventati (un cavallo imbizarrito) oppure avvicinare animali selvatici non ostili (come selvaggina);
- ☞ due successi è possibile allontanare predatori ed animali feroci, scoraggiandoli dall'attaccare;
- ☞ tre successi è possibile calmare animali selvatici con intenzioni ostili, tanto che difendano la tana o che stiano cacciando;
- ☞ con quattro o più successi gli animali si addormentano per tutta la durata della magia.

Ottenendo un successo non contrastato in più di quanto richiesto le creature rimarranno dove si trovano, docili e temporaneamente addomesticate.

Se il personaggio possiede l'abilità di Affinità Animale può tentare una prova e offrire cibo o cure in cambio di un favore più o meno semplice, come portare un messaggio (un pezzo di carta legato ad una zampa) in un punto ben definibile (una collina, l'ansa di un corso d'acqua) e raggiungibile entro la durata del potere, oppure di prestarsi ad essere cavalcate. Animali influenzati dal potere offrono un grado bonus per successo alle prove di Affinità Animale e Cavalcare.

Gli animali sotto l'effetto del potere non sono privi di volontà né sono sotto il controllo dello stregone: una nuova minaccia, atteggiamenti ostili o eventi pericolosi potrebbero concludere la magia prima del tempo.

#### GLI OCCHI DELLA BESTIA

Grado di potere	2
Tempo di lancio	2 minuti
Area d'effetto	un bersaglio entro Gittata
Durata	10 minuti
Gittata	media 25m

Permette di percepire attraverso i sensi dell'animale bersaglio, anche se l'animale esce dalla gittata iniziale durante la durata del potere.

### Scuola della Divinazione

#### SESTO SENSO

Grado di potere	1
Tempo di lancio	2 azioni
Area d'effetto	raggio di 10m dal lanciatore
Durata	10 minuti
Gittata	0

Il lanciatore percepisce la presenza di effetti sovranaturali come magie, oggetti magici, non morti, creature evocate, spettri e così via. Più successi consentono di localizzare la fonte con precisione. Se la fonte è nascosta (per esempio dietro una porta o in uno scrigno), il lanciatore otterrà informazioni sulla direzione e sulla distanza.

#### CHIAROVEGGENZA (RITUALE)

Grado di potere	2
Tempo di lancio	2 minuti
Area d'effetto	il lanciatore
Durata	un minuto
Gittata	0

Il lanciatore sceglie un punto che può osservare entro 100 metri per successo come centro delle sue percezioni visive, uditive e olfattive. La magia non offre capacità speciali al lanciatore, che dovrà affidarsi a prove di Sensi Acuti (con un massimo di successi pari a quelli del potere) per cogliere i dettagli. Se i suoi sensi sono stati potenziati dalla magia potrà sfruttarli normalmente.

E' possibile selezionare un punto qualsiasi che lo stregone possa vedere: a terra, sul tetto di un edificio o addirittura nell'aria. Non è possibile spostare il punto di percezione una volta scelto; lo stregone può utilizzare altre magie di Divinazione come se si trovasse nel punto osservato, purché i loro successi non superino quelli della Chiaroveggenza.





# IL TEMPO DELLA SPADA

## Scheda del personaggio

### CARATTERISTICHE



	valore	Mod.	PA
CAR	11	+2	
COS	7		
DES	8	+1	
FOR	7		
INT	9	+1	
PER	10	+2	
VOL	8	+2	

### BACKGROUND



Avventuriero	<i>Yorath</i>
Cronaca	<i>Sotto la Pioggia</i>
Cultura	<i>Gallese (Antica, Rurale)</i>
Mestiere	<i>menestrello (+1 successo Intrattenere, Storia)</i>
Lingue	<i>gallese, francese, inglese, latino</i>

Ceto	<i>popolano</i>
Superstizione	0
Virtù	
Tentazione	
Ordine	

### IN AZIONE



Abilità	Car.	LA	G°	Note (competenze, bonus, talenti)
<i>Lingue</i>	<i>Int/Per</i>	11	2	
<i>Teologia</i>	<i>Int/Vol</i>	11	2	
Agilità	Des/Per	10	1	
Concentrazione	Vol/Per	12	2	
Prestanza	For/Cos	7	1	
Resistenza	Cos/For	7	1	<i>+1 successo in Gallese</i>
Sensi Acuti	Per/Int	11	2	
<i>Arti Liberali</i>	<i>Int/Vol</i>	11	2	<i>+1 successo</i>
<i>Conversare</i>	<i>Car/Int</i>	16	3	
<i>Conoscenza della Regione</i>	<i>Per/Car</i>	12	1	
<i>Empatia</i>	<i>Per/Car</i>	14	2	
<i>Intrattenere</i>	<i>Car/Per</i>	17	3	<i>suonare il liuto; +1 successo per Mestiere</i>
<i>Raggiare</i>	<i>Car/Per</i>	17	3	
<i>Storia e Leggende</i>	<i>Int/Vol</i>	11	2	<i>+2 successi (Mestiere, talento)</i>
<i>Autorità</i>	<i>Vol/Car</i>	14	1	
<i>Furtività</i>	<i>Des/Per</i>	12	2	
<i>Lingue antiche (latino)</i>	<i>Int/Vol</i>	11	1	<i>+1 successo</i>
<i>Lame corte</i>	<i>Des/For</i>	8	1	
<i>Malavita</i>	<i>Car/Int</i>	12	1	
<i>Manualità</i>	<i>Per/Int</i>	11	1	
<i>Mercatura</i>	<i>Int/Car</i>	11	1	
<i>Gioco d'azzardo</i>	<i>Int/Per</i>	11	1	
<i>Acrobazia</i>	<i>Des/For</i>	8	1	

### L'ANIMA DELL'EROE



Spirito (1+Bonus VOL) x G. Concentrazione	6	
---	---	--

Onore	
-------	--

Fama	
------	--

Regioni

Morale	
--------	--

### IN BATTAGLIA



Riflessi PER+Mod. DES	Punti Ferita
11	Graffi
	8

Punti Fatica (COS+FOR)/3	7	Leggera
Fresco	Grave (-1)	
5	7	
Stanco (-1)	Critica (-2)	
5	7	
Sfinito (-2)	Mortale (-3)	
5	7	

Armatura	PF	Rob.	Prot.	Pregi
<i>Imbottita</i>			4	

Arma	LA	G°	Danni	IMP	PAR	Port.	Gitt.	Note e pregi
<i>spada corta di Buona qualità</i>	9	1	7T	-1	0	C/M		<i>personale: rilancio del dado</i>

IN CAMMINO 

Tratti culturali	
<i>Antica</i>	<i>+1 al bonus di VOL</i>
<i>Rurale</i>	<i>un successo bonus in Conoscenza regione, Resistenza, Sopravvivenza nel Galles</i>

Vantaggi	
<i>Bell'aspetto</i>	<i>+2 LA in Autorità, Conversare, Intrattenere</i>
<i>Sguardo penetrante</i>	<i>+2 LA in Autorità, Concentrazione, Empatia</i>
<i>Voce</i>	<i>+2 LA in Conversare, Intrattenere, Raggiare</i>
<i>Memoria Prodigiosa</i>	<i>+1 successo in Arti Liberali, Lingue Antiche, Storia e Leggende</i>
<i>Dimesso</i>	<i>+2 LA in Furtività e Raggiare</i>

Talenti	
<i>Seduttore</i>	<i>+1 successo a Intrattenere, Conversare e Raggiare per sedurre qualcuno</i>

Descrizione
Yorath è un giovane menestrello vestito con abiti sgargianti, lo sguardo penetrante e modi di fare da gran seduttore, la classica faccia da schiaffi. Ha un taglio da paggio e il suo oggetto più prezioso è un bellissimo liuto.

EQUIPAGGIAMENTO 

Oggetti trasportati	Peso (kg)
<i>completo sgargiante</i>	
<i>liuto</i>	<i>1</i>
<i>specchio</i>	<i>1</i>
<i>tinture e trucchi</i>	<i>3,5</i>
<i>penna e inchiostro</i>	
<i>taccuino</i>	
<i>spada corta di Buona qualità</i>	<i>1</i>
<i>armatura imbottita</i>	<i>4</i>
<i>un paio di candele (bruciano per un'ora, illuminano per 2m di raggio)</i>	
<i>coperta invernale</i>	<i>1,5</i>
<i>pentola di ottone</i>	<i>3</i>
<i>arnesi da scasso</i>	<i>0,5</i>
<i>sapone</i>	<i>0,5</i>
<i>acciarino e pietra focaia</i>	
<i>clessidra</i>	
<i>Totale peso</i>	<i>16</i>

IL TEMPO DELLA SPADA   
 Scheda del personaggio

Sesso	<i>M</i>	Età	<i>20</i>
Altezza	<i>1,71</i>	Peso	<i>68</i>
Occhi	<i>verdi</i>	Capelli	<i>castani</i>
Segni distintivi			

PUNTI ESPERIENZA

Spesi  *6*  Liberi

Studio e addestramento



Movimento	<i>5</i>
Ingombro base	<i>8</i>
Nessuno	<i>24</i>
Moderato (-1)	<i>48</i>
Pesante (-2)	<i>72</i>
Massimo (-3)	<i>96</i>

Denaro (Una lira = 20 soldi = 240 denari)		
Lire d'oro	Soldi	Denari
<i>8</i>	<i>7</i>	<i>4</i>

Note

# IL TEMPO DELLA SPADA

## Scheda del personaggio

### CARATTERISTICHE



	valore	Mod.	PA
CAR	10	+2	
COS	7		
DES	9	+1	
FOR	8	+1	
INT	8	+1	
PER	9	+1	
VOL	9	+2	

### BACKGROUND



Avventuriero	<i>Rhiannon</i>
Cronaca	<i>Sotto la Pioggia</i>
Cultura	<i>Gallese (Antica, Rurale)</i>
Mestiere	<i>dama (+1 successo in Autorità)</i>
Lingue	<i>gallese, inglese</i>

Ceto <i>nobile</i>
Superstizione <i>0</i>
Virtù
Tentazione
Ordine

### IN AZIONE



Abilità	Car.	LA	G°	Note (competenze, bonus, talenti)
<i>Storia e Leggende</i>	<i>Int/Vol</i>	<i>9</i>	<i>2</i>	
<i>Affinità Animale</i>	<i>Vol/Per</i>	<i>10</i>	<i>2</i>	
Agilità	Des/Per	10	2	
Concentrazione	Vol/Per	12	3	+1 successo alle Reazioni
Prestanza	For/Cos	8	2	
Resistenza	Cos/For	8	1	+1 successo in Gallese
Sensi Acuti	Per/Int	10	2	+1 successo udito
<i>Arti Liberali</i>	<i>Int/Vol</i>	<i>9</i>	<i>1</i>	
<i>Cavalcare</i>	<i>Vol/Per</i>	<i>10</i>	<i>1</i>	
<i>Autorità</i>	<i>Vol/Car</i>	<i>15</i>	<i>3</i>	+1 successo (Mestiere)
<i>Conversare</i>	<i>Car/Int</i>	<i>13</i>	<i>2</i>	
<i>Empatia</i>	<i>Per/Car</i>	<i>13</i>	<i>3</i>	
<i>Intrattenere</i>	<i>Car/Per</i>	<i>13</i>	<i>1</i>	canto
<i>Lingue</i>	<i>Int/Per</i>	<i>9</i>	<i>1</i>	
<i>Archi</i>	<i>Des/Per</i>	<i>10</i>	<i>1</i>	
<i>Lame corte</i>	<i>Des/For</i>	<i>10</i>	<i>2</i>	
<i>Raggiare</i>	<i>Car/Int</i>	<i>11</i>	<i>2</i>	
<i>Scudi</i>	<i>For/Des</i>	<i>9</i>	<i>1</i>	
<i>Sopravvivenza</i>	<i>Per/Int</i>	<i>10</i>	<i>1</i>	+1 successo in Gallese
<i>Furtività</i>	<i>Des/Per</i>	<i>10</i>	<i>1</i>	
<i>Conoscenza della regione</i>	<i>Per/Car</i>	<i>11</i>	<i>1</i>	
<i>Artigiano: tessitrice</i>	<i>Des/Per</i>	<i>10</i>	<i>1</i>	

### L'ANIMA DELL'EROE



Spirito (+1 Bonus VOL) x G. Concentrazione	9	
--	---	--

Onore		
-------	--	--

Fama	1	
------	---	--

Regioni

Morale		
--------	--	--

### IN BATTAGLIA

Riflessi PER+Mod.DES	Punti Ferita
10	Graffi
	9
Punti Fatica (COS+FOR)/3	Leggera
8	Grave (-1)
Fresco	8
5	Critica (-2)
Stanco (-1)	8
5	Mortale (-3)
Sfinito (-2)	8
5	

Armatura	PF	Rob.	Prot.	Pregi
<i>Imbottita, di Ottima qualità</i>			7	+1 Robustezza contro armi da taglio

Arma	LA	G°	Danni	IMP	PAR	Port.	Gitt.	Note e pregi
<i>spada corta Eccellente</i>	12	2	8T	-1	0	C/M		personale (rilancio), rapida (estrazione gratuita)
<i>brocchiere Eccellente</i>	11	1	2B	-1	0	C		personale (rilancio), sicuro (riduce di 1 eventuali malus)



# IL TEMPO DELLA SPADA

## Scheda del personaggio

### CARATTERISTICHE



	valore	Mod.	PA
CAR	6	-1	
COS	8	+1	
DES	11	+2	
FOR	8	+1	
INT	7		
PER	12	+3	
VOL	8	+2	

### BACKGROUND



Avventuriero	<i>Meuric</i>
Cronaca	<i>Sotto la Pioggia</i>
Cultura	<i>Gallese (Antica, Rurale)</i>
Mestiere	<i>armigero (rilancio con arco lungo)</i>
Lingue	<i>gallese, inglese, francese</i>

Ceto	<i>popolano</i>
Superstizione	<i>-1</i>
Virtù	<i>Istinto (DES)</i>
Tentazione	<i>Avidità</i>
Ordine	

### IN AZIONE



Abilità	Car.	LA	G°	Note (competenze, bonus, talenti)
<i>Storia e Leggende</i>	<i>Int/Vol</i>	<i>9</i>	<i>2</i>	
<i>Lingue</i>	<i>Int/Per</i>	<i>10</i>	<i>2</i>	
Agilità	Des/Per	14	2	
Concentrazione	Vol/Per	11	3	
Prestanza	For/Cos	9	3	
Resistenza	Cos/For	9	2	<i>+1 successo in Gallese</i>
Sensi Acuti	Per/Int	12	2	<i>+1 successo nelle prove di vista</i>
<i>Affinità animale</i>	<i>Vol/Per</i>	<i>11</i>	<i>1</i>	
<i>Archi</i>	<i>Des/Per</i>	<i>14</i>	<i>3</i>	<i>rilancio con arco lungo (mestiere)</i>
<i>Lame corte</i>	<i>Des/For</i>	<i>12</i>	<i>2</i>	
<i>Arte della Guerra</i>	<i>Int/Vol</i>	<i>9</i>	<i>1</i>	
<i>Coscienza della regione</i>	<i>Per/Car</i>	<i>11</i>	<i>1</i>	
<i>Conversare</i>	<i>Car/Int</i>	<i>6</i>	<i>1</i>	
<i>Lotta</i>	<i>Cos/For</i>	<i>9</i>	<i>1</i>	
<i>Artigiano: falegname</i>	<i>Cos/Per</i>	<i>11</i>	<i>1</i>	
<i>Empatia</i>	<i>Per/Car</i>	<i>11</i>	<i>1</i>	
<i>Furtività</i>	<i>Des/Per</i>	<i>16</i>	<i>2</i>	
<i>Manualità</i>	<i>Per/Int</i>	<i>12</i>	<i>2</i>	
<i>Raggiare</i>	<i>Car/Int</i>	<i>10</i>	<i>1</i>	
<i>Sopravvivenza</i>	<i>Per/Int</i>	<i>12</i>	<i>1</i>	<i>+1 successo in Gallese</i>
<i>Gioco d'azzardo</i>	<i>Int/Per</i>	<i>10</i>	<i>1</i>	

### L'ANIMA DELL'EROE



Spirito (1+Bonus VOL) x G. Concentrazione	6	
---	---	--

Onore	
-------	--

Fama	
------	--

Regioni

Morale	
--------	--

### IN BATTAGLIA

Riflessi PER+Mod. DES	Punti Ferita
14	Graffi
	11
	Leggera
Punti Fatica (COS+FOR)/3	9
Fresco	Grave (-1)
5	9
Stanco (-1)	Critica (-2)
5	9
Sfinito (-2)	Mortale (-3)
5	9

Armatura	PF	Rob.	Prot.	Pregi
<i>Cuoio indurito</i>	10	+1		

Arma	LA	G°	Danni	IMP	PAR	Port.	Gitt.	Note e pregi
<i>arco lungo Eccellente</i>	16	3	11P	+1	0		25	<i>personale (doppio rilancio), sanguinario (+1 danno base) arma pesante (spendi 1 punto di Riflessi dopo l'azione) ricarica: 1 turno</i>
<i>daga</i>	12	2	8T	-1	0	C/M		



# IL TEMPO DELLA SPADA

## Scheda del personaggio

### CARATTERISTICHE



	valore	Mod.	PA
CAR	7		
COS	8	+1	
DES	11	+2	
FOR	8	+1	
INT	8	+1	
PER	10	+2	
VOL	8	+2	

### BACKGROUND



Avventuriero	<i>Heulog</i>
Cronaca	<i>Sotto la Pioggia</i>
Cultura	<i>Gallese (Antica, Rurale)</i>
Mestiere	<i>guardiacaccia (+1 S Affinità, Sopravvivenza)</i>
Lingue	<i>gallese, inglese, francese</i>

<i>Ceto borghese</i>
Superstizione 0
Virtù
Tentazione
Ordine

### IN AZIONE



Abilità	Car.	LA	G°	Note (competenze, bonus, talenti)
<i>Storia e Leggende</i>	Int/Vol	9	2	
<i>Lingue</i>	Int/Per	10	2	
Agilità	Des/Per	15	2	
Concentrazione	Vol/Per	10	2	
Prestanza	For/Cos	10	3	
Resistenza	Cos/For	10	3	+1 successo in Gallese
Sensi Acuti	Per/Int	11	2	
<i>Affinità animale</i>	Vol/Per	10	1	+1 successo (mestiere)
<i>Archi</i>	Des/Per	13	2	
<i>Cavalcare</i>	Vol/Per	10	1	
<i>Conoscenza della regione</i>	Per/Car	10	1	+1 successo
<i>Furtività</i>	Des/Per	13	2	
<i>Lame corte</i>	Des/For	12	3	
<i>Sopravvivenza</i>	Per/Int	11	2	+2 successi; +3 successi in Gallese
<i>Acrobazia</i>	14	1		
<i>Conversare</i>	Car/Int	8	1	
<i>Lotta</i>	Cos/For	9	1	
<i>Raggirare</i>	Car/Int	8	1	
<i>Mestiere: boscaiolo</i>	Cos/Per	10	1	
<i>Guarigione</i>	Int/Per	10	1	
<i>Artigianato: falegname</i>	Cos/Per	10	1	
<i>Arti liberali</i>	Int/Vol	10	1	

### L'ANIMA DELL'EROE



Spirito (1+Bonus VOL) x G. Concentrazione	6	
---	---	--

Onore	
-------	--

Fama	
------	--

Regioni

Morale	
--------	--

### IN BATTAGLIA



Riflessi PER+Mod.DES	Punti Ferita
13	Graffi
	12
Punti Fatica (COS+FOR)/3	Leggera
Fresco	Grave (-1)
5	9
Stanco (-1)	Critica (-2)
5	9
Sfinito (-2)	Mortale (-3)
5	9

Armatura	PF	Rob.	Prot.	Pregi
<i>Cuoio indurito di Buona qualità</i>	10	+1	+1	<i>furtiva: nessuna penalità alle prove di Furtività</i>

Arma	LA	G°	Danni	IMP	PAR	Port.	Gitt.	Note e pregi
<i>arco corto Eccellente</i>	15	2	8P	0	0		25	<i>personale (rilancio) preciso (+5m alla gittata) ricarica: 2 turni</i>
<i>daga Eccellente</i>	14	3	9T	-1	0	C/M		<i>personale (rilancio), sanguinaria (+1 danno base)</i>

IN CAMMINO 

Tratti culturali	
Antica	+1 al bonus di VOL
Rurale	un successo bonus in Conoscenza regione, Resistenza, Sopravvivenza nel Galles

Vantaggi	
Riflessi pronti	+1 Riflessi; +2 LA in Agilità e Acrobazia
Orientamento	+1 successo Conoscenza Regione e Sopravvivenza

Talenti	
Schermidore	puoi eseguire uno e un solo attacco addizionale per turno spendendo 3 punti di Riflessi

Descrizione
Heulog è un uomo ben piantato verso la trentina; ha occhi sottili, barba corta e ben curata, uno sguardo attento e circospetto. Indossa un'armatura imbottita e porta un arco corto e una daga. Abituato a muoversi nei boschi porta con sé un ampio mantello da viaggio.

EQUIPAGGIAMENTO 

Oggetti trasportati	Peso (kg)
completo da viaggiatore	
cotta d'arme con stemma	
zaino	1
acciarino e pietra focaia	
coperta invernale	1,5
lanterna con scuri (illumina in un raggio di 5m)	1
4 ampolle d'olio per lanterna (ognuna brucia per 2 ore)	2
tenda	9
razioni da viaggio per una settimana	3,5
arco corto Eccellente	1
faretra con 12 frecce	1,5
daga Eccellente	1
armatura di cuoio indurito di Buona qualità	4
Totale peso	25,5

IL TEMPO DELLA SPADA  
Scheda del personaggio

Sesso	M	Età	25
Altezza	1,71	Peso	70
Occhi	castani	Capelli	castani
Segni distintivi			

PUNTI ESPERIENZA

Spesi  6  Liberi

Studio e addestramento



Movimento	5
Ingombro base	11
Nessuno	33
Moderato (-1)	66
Pesante (-2)	99
Massimo (-3)	132

Denaro (Una lira = 20 soldi = 240 denari)		
Lire d'oro	Soldi	Denari
18	15	

Note



IN CAMMINO 

Tratti culturali	
Antica	+1 al bonus di VOL
Rurale	un successo bonus in Conoscenza regione, Resistenza, Sopravvivenza nel Galles

Vantaggi	
Risoluto	bonus ai PF e alla Fatica pari al bonus di VOL
Voce	+2 LA Conversare, Intrattenere, Raggiungere
Prescelto	+1 punto di Purezza
Memoria prodigiosa	+1 successo Arti Liberali, Lingue antiche, Storia e Leggende

Talent	

Descrizione
Gareth è un giovane monaco cistercense sulla ventina. Ha occhi e capelli castani ed è un lontano cugino di Dylan e Rhiannon; indossa il saio bianco del suo ordine. Ha un carattere gentile e contemplativo; è considerato da molti benedetto e si dice che le sue doti di guaritore abbiano del miracoloso.

EQUIPAGGIAMENTO 

Oggetti trasportati	Peso (kg)
vesti talari	
abito di seta	
anello d'oro con rubino	
anello con sigillo	
cintura e fibbia	
tunica	
ceralacca	
5 pecie di pergamena	
penna e inchiostro	
Bibbia miniata	
il De bello gallico di Cesare	
coltello	
strumenti chirurgici di qualità eccellente	
Totale peso	25,5

IL TEMPO DELLA SPADA   
 Scheda del personaggio

Sesso	M	Età	22
Altezza	1,68	Peso	70
Occhi	castani	Capelli	castani
Segni distintivi			

PUNTI ESPERIENZA

Spesi  Liberi 

Studio e addestramento



Movimento	5
Ingombro base	8
Nessuno	24
Moderato (-1)	48
Pesante (-2)	72
Massimo (-3)	96

Denaro (Una lira = 20 soldi = 240 denari)		
Lire d'oro	Soldi	Denari
50		

Note





# IL TEMPO DELLA SPADA

## Scheda del personaggio

### CARATTERISTICHE



	valore	Mod.	PA
CAR	8	+1	
COS	10	+2	
DES	10	+2	
FOR	10	+2	
INT	7		
PER	7		
VOL	8	+2	

### BACKGROUND



Avventuriero	<i>Dylan</i>
Cronaca	<i>Sotto la Pioggia</i>
Cultura	<i>Gallese (Antica, Rurale)</i>
Mestiere	<i>Cavaliere (+1 successo in sella)</i>
Lingue	<i>gallese</i>

Ceto	<i>nobile</i>
Superstizione	<i>-1</i>
Virtù	<i>Furia (For, +2)</i>
Tentazione	<i>Superbia</i>
Ordine	

### IN AZIONE



Abilità	Car.	LA	G°	Note (competenze, bonus, talenti)
<i>Storia e leggende</i>	<i>Int/Vol</i>	<i>9</i>	<i>2</i>	
<i>Affinità Animale</i>	<i>Vol/Per</i>	<i>8</i>	<i>2</i>	
Agilità	Des/Per	10	3	
Concentrazione	Vol/Per	8	2	<i>+1 successo alle Reazioni</i>
Prestanza	For/Cos	12	2	
Resistenza	Cos/For	12	2	
Sensi Acuti	Per/Int	7	1	
<i>Armi in Asta</i>	<i>For/Des</i>	<i>12</i>	<i>1</i>	
<i>Arte della Guerra</i>	<i>Int/Vol</i>	<i>9</i>	<i>1</i>	
<i>Autorità</i>	<i>Vol/Car</i>	<i>11</i>	<i>2</i>	
<i>Cavalcare</i>	<i>Des/Vol</i>	<i>12</i>	<i>2</i>	
<i>Lotta</i>	<i>Cos/For</i>	<i>12</i>	<i>1</i>	
<i>Spade</i>	<i>For/Des</i>	<i>12</i>	<i>3</i>	<i>rilancio per Pregio</i>
<i>Scudi</i>	<i>For/Des</i>	<i>12</i>	<i>3</i>	<i>rilancio per Pregio</i>
<i>Arti Liberali</i>	<i>Int/Vol</i>	<i>9</i>	<i>1</i>	
<i>Asce e Armi da Botta</i>	<i>Cos/For</i>	<i>12</i>	<i>2</i>	
<i>Conversare</i>	<i>Car/Int</i>	<i>10</i>	<i>1</i>	
<i>Intrattenere</i>	<i>Car/Per</i>	<i>10</i>	<i>1</i>	<i>letteratura cortese</i>
<i>Lame Corte</i>	<i>Des/For</i>	<i>12</i>	<i>1</i>	
<i>Spèravvivenza</i>	<i>Per/Int</i>	<i>7</i>	<i>1</i>	
<i>Archi</i>	<i>Des/Per</i>	<i>10</i>	<i>1</i>	

### L'ANIMA DELL'EROE



Spirito (+1 Bonus VOL) x G. Concentrazione	6	
--	---	--

Onore	1
-------	---

Fama	1
------	---

Regioni	<i>Galles</i>
---------	---------------

Morale	
--------	--

### IN BATTAGLIA



Riflessi PER+Mod. DES	Punti Ferita
10	Graffi
	14

Punti Fatica (COS+FOR)/3	Leggera
6	12
Stanco (-1)	Grave (-1)
6	12
Sfinito (-2)	Critica (-2)
6	12
	Mortale (-3)
6	12

Armatura	PF	Rob.	Prot.	Pregi
<i>Cotta di maglia ottima</i>	30	2/3	3	<i>Leggera (-1 penalità alla fatica nei viaggi) Resistente; Specializzata: Botta (Rob. 3)</i>

Arma	LA	G°	Danni	IMP	PAR	Port.	Gitt.	Note e pregi
<i>spada di buona qualità (+1 LA)</i>	13	3	12T	0	0			<i>Personale (rilancio del dado)</i>
<i>scudo di buona qualità (+1 LA)</i>	13	3	5B	0	+1			<i>Personale (rilancio del dado)</i>
<i>ascia da battaglia buona (+1 LA)</i>	13	2	15T	+1	-1			<i>Pesante (-1 Riflessi per azione) Sanguinaria (+1 Danno Base)</i>



# SOTTO LA PIOGGIA

## Scheda del tempo



Eventi	Minuti										
	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
<i>Primo evento:</i>											
Ore 18											
<i>Secondo evento:</i>											
Ore 19											
<i>Terzo evento:</i>											
Ore 20											
<i>Quarto evento:</i>											
Ore 21											
<i>Quinto evento:</i>											
Ore 22											
<i>Sesto evento:</i>											
Ore 23											

Mezzanotte: epilogo